Battlecruiser 3000AD – *bezpłatna* pełna wersja na CD!

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
KWIECIEŃ
4
ROK 98
Cena 4zł 30gr

GAMBLER 4/98

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

Zagraj na Gambleriadzie!

TEKKEN 2 – QUAKE II – STARCRAFT

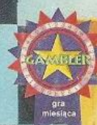
Radiowa Wirtualna Lista Przebojów

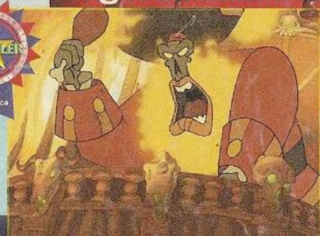
Tylko u nas: notowania, informacje, nadawcy

GRAMY!



Flight Unlimited II





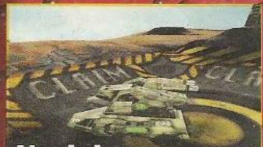
The Curse of Monkey Island



Hellfire (wszystko o grze)



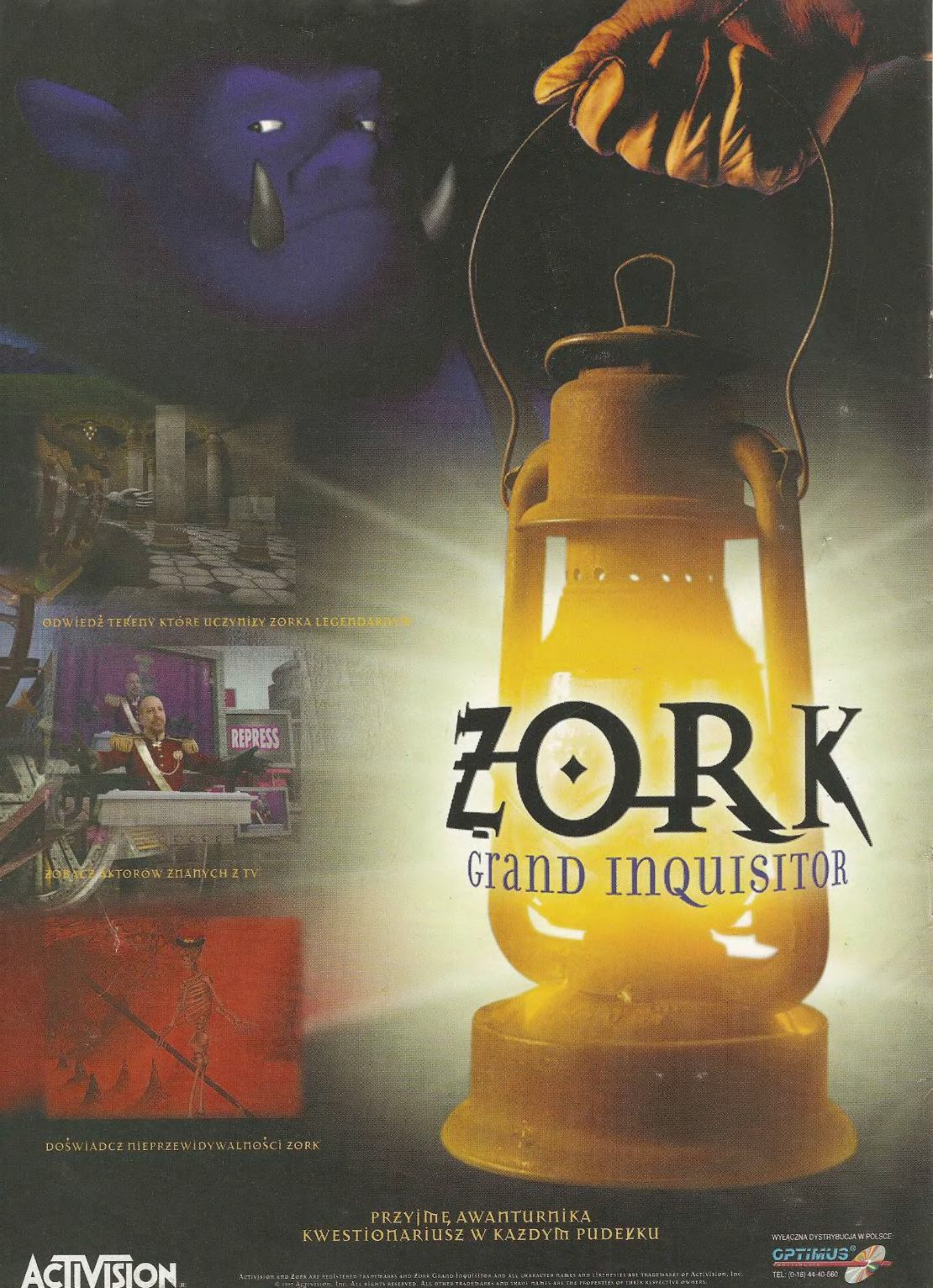
(wszystko o grze)



Uprising

Przegląd gier samochodowych




ODWIEDŹ TERENY KTÓRE UCZYNIŁY ZORKA LEGENDARNYM
REPRESS
ZOBACZ AKTORÓW ZNANYCH Z TV
DOŚWIADCZ NIEPRZEWIDYWALNOŚCI ZORK
ZORK
GRAND INQUISITOR
PRZYJMĘ AWANTURNIKA
KWESTIONARIUSZ W KAŻDYM PUDEŁKU
ACTIVISION
Activision and Zork are registered trademarks and Zork Grand Inquisitor and all character names and likenesses are trademarks of Activision, Inc.
© 1997 Activision, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE:
OPTIMUS
TEL: (0-16) 44-40-560

ZABIJ MNIE, GLINO!

18
dozwolone od lat





Długie, męczące spotkanie.

A potem 200 milowa podróż po zdradzieckich, górskich drogach. Życie jednego z najlepszych międzynarodowych finansistów może być stresujące, ale to nie twój problem. Jesteś złodziejem samochodów pracującym na zlecenie Mafii i musisz zwinąć jego samochód na akcję przestępczą.

Oczywiście kradzieże i strzelanie do ludzi sprawiają, że pojawiają się niewinne ofiary.

W każdym razie, jeśli nie interesuje Cię wspaniała limuzyna skradziona z tej reklamy, to Grand Theft Auto daje Ci możliwość kradzieży ponad 30 różnych pojazdów, wliczając w to autobusy, śmieciarki, motocykle i super szpanerskie wózki.

Powodujący zawroty głowy widok z lotu ptaka pokazuje jak gnasz przez trzy różne miasta, każde z odmiennym systemem dróg i lokalnymi punktami orientacyjnymi.

Twoi mafijni bossowie wymagać będą od Ciebie wypełnienia różnorakich zadań. Ale przy takiej ilości adrenaliny, odmowa jest zbrodnią.



BMG INTERACTIVE

Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com





CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, **Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Radom** pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
E-mail: cdprojekt@cdprojekt.com

PC CD-ROM GRY

TimSoft
COMPUTER SOFTWARE ®
SKLEP WYSYŁKOWY

Multimedialna bajka z bohaterami komiksu, zawiera dodatkowo interesujące gry oraz komputerową książeczkę do kolorowania, dzięki której możesz stworzyć własny wygląd bajki. Wersja dla Windows 95 i DOS. Dla dzieci 3-9 lat.
KAJKO i KOKOSZ w Krainie Borostworów **69,99**

Zawładnij ulicami swojego miasta! Przetestuj Sim City 2000 lub jedno z 50 miast dołączonych do programu albo pokonaj przeciwników w otwartej rozgrywce. Rusz drogą prawa lub krętą ścieżką podstępu. Do 7 graczy także w sieci i w Internecie.
STREETS OF SIM CITY 149,99

Wystartuj na nowych bolidach - 11 modeli + 3 tajemnicze prototypy. 7 torów w tym wyścigowa trasa w dżungli. Nowe tryby- lustrzane odbicia torów. Super szybka i szczegółowa grafika, obsługuje akceleratory 3dfx.
To trzeba przeżyć! Start!
NED FOR SPEED 2 149,99

Zestaw 3 hitów samochodowych wyścigów na 3 CD.
DESTRUCTION DERBY - wyścigi bez reguł i ograni-czeń
RAILY CHAMPIONSHIP- 300 mil w 28 etapach rajdu RAC
SCREAMER 2 - 6 międzynarodowych tras w super szybkiej maszynie.
TOTAL RACING 159,99

Symulator walk kosmicznych. Jako wybrany z elity ziemskich pilotów, poddany transformacji, stanowisz jedność ze swoim statkiem. Misja za misją, atak za atakiem, tylko refleks i talent może Cię uratować. 5 statków, 50 misji, także w sieci dla 6 graczy.
DARKLIGHT CONFLICT 99,99

- Road Rash,
- Earthworm Jim,
- Ceasar II,
- Heroes of Might and Magic,
- U.S. Navy Fighters,
- A-10 Cuba!,
- Missionforce: CyberStorm,
- Creature Shock,
- Genewars,
- 3D Ultra Pinball 2:Creep Night

Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 doskonałych gier. Dołączona polska instrukcja.
MEGAPAK 7 179,99

Na 6 płytach CD-ROM zawiera 6 znanych gier. Wielostronicowa instrukcja po polsku.
- Actua Soccer,
- Magic Carpet 2,
- Chaos Overlords,
- Comanche,
- Fantasy General,
- Terra Nova.

MEGASIXPAK 139,99

Nowa wersja znanego HITU. Akcja szybsza, a teksturowana grafika bardziej realistyczna. 30 zmieniających się perspektyw. Do wyboru 10 postaci, poruszających się na 1299 sposobów. Możliwość gry z kolegami, także w sieci lub przez modem.
VIRTUA FIGHTER 2 149,99

Stań się demonem - strażnikiem lochu, który ma na usługach armie przerażających potworów. Zaprowadź rządy terroru w sielskich krainach na powierzchni. Zniszcz wrogów, którzy łakomie patrzą na Twe bogactwa. Gra w całości spolszczona.
DUNGEON KEEPER 139,99

Psychologiczny horror o szaleństwie, morderstwach i najczarniejszych głębinach duszy ludzkiej. Drugi odcinek jeszcze bardziej zagadkowy i wstrząsający sprzedanego w milionie egzemplarzy thriler'a. Curtis Craig odkrywa przerażające tajemnice umysłu...
PHANTASMAGORIA 2 99,99

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.
KUPIEC 39,99

SZUKASZ NOWOŚCI?

Przedzwoń lub napisz (oprócz adresu podaj typ komputera), a za 3-5 dni otrzymasz (bezpłatnie) kolorowy, 16 stronicowy, co tydzień aktualizowany **KATALOG OPROGRAMOWANIA.**

TimSoft SKLEP SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ 04 '97
Zamów programy telefonicznie dzwoniąc na nasz BEZPŁATNY NUMER ZAMÓWIENIOWY
a otrzymasz zamówione produkty 2-3 dni
LISTA PRZEBOJÓW
NOWOŚCI
TANIE PROGRAMY EDUKACYJNE NA CD-ROM str. 9

IBM PC GRY CD-ROM	str.	2-5
IBM PC EDUKACJA CD-ROM	str.	6-9
IBM PC GRY 3,5" HD	str.	10
IBM PC EDUKACJA 3,5" HD	str.	11
AMIGA	str.	12-13
C-64	str.	14-15
JAK ZAMAWIAĆ	str.	16

Dołącz do prawie **25 000** zadowolonych klientów firmy **TimSoft.**

Ogłoszenie, które czytasz powstało prawie dwa miesiące temu, (taki jest cykl wydawniczy miesięcznika Gambler).
Nasz katalog drukowany jest co tydzień...

ZAMÓW PRZEZ TELEFON !!!
(0-94) 402-541

Każdy Klient otrzymuje 6-miesięczną PRENUMERATĘ naszej OFERTY wraz z KARTAMI RABATOWYMI.

Najlepszy w historii PC zestaw gier. Na 11 płytach CD ROM zawiera 10 znanych tytułów. Dołączona polska instrukcja.
- Master of Orion II - *kosmiczna gra dec.-handlowa.*
- Sim City 2000 - *stwórz własne miasto*
- Screamer 2 - *wyścigi samochodowe*
- Mechwarrior 2 - *walki robotów bojowych*
- Jack Nicklaus - *golf*
- Broken Sword - *gra przygodowa*
- Jagged Alliance - *strategia*
- IM1A2 Abrams - *symulator czołgu*
- Return to Zork
- Atari 2600 Action Pack - *hity z małego ATARI*

MEGAPAK 8 199,95

Zarządzaj całym systemem kolei. Kupuj wagony i lokomotywy, zaprojektuj i uruchom sieć kolejową. Przenoś góry, twórz miasta, przesuwaj koryta rzek, dotrzyj do wysp i zawsze wyprzedzaj konkurencję. Spraw by Twoje działania doprowadziły do powstania imperium.
A-TRAIN 59,99

Główny komputer superbazy wojskowej zaatakował tajemniczy wirus, powodując śmiertelne zagrożenie dla całego Świata. 9 pełnych akcji poziomów, osadzonych w różnych okresach. Walcz z 80 różnymi wrogami, uzbrojonymi w 45 rodz. broni na 4 poz. trudności.
TIME COMMANDO 59,99

Kolejny tytuł z kolekcji RE-CREATION - symulacja kolonii owadów. Program oparty na wynikach badania życia i zachowania mrówek a w nim walka za królową i mrowisko, obrona hordami wrogów, wnikanie do ludzkich domów i strach przed środkami owadobójczymi!
SIM ANT 59,99

Najbardziej ekscytująca gra wyścigowa, jaka do tej pory powstała. Wybierasz swój samochód Formuły I i ścigasz się na ośmiu torach z 20 niezależnymi autami, kontrolowanymi przez komputer. Gra dla 1 lub 2 graczy na tym samym komputerze lub 4 graczy w sieci.
SPEED HASTE 88,50

Gra przygodowa po polsku. Niespodziewanie ktoś pragnie zniszczyć Wersal, masz czas do zachodu słońca aby go powstrzymać. 25 godzin gry w tym pięknym miejscu w przedstawionej w technice OMNI 3D rekonstrukcji pałacu z 1685 r. Ponad 30 postaci 3D.
WERSAL 1685 99,99

Walka o panowanie na powierzchni Ziemi po nuklearnej wojnie 2079 roku. Przecwnikiem ocalałej w podziemiach garstki Wybrańców są Mutanci, przystosowani do nowych realiów. 30 wciągających misji, renderowana grafika, możliwość gry w sieci.
KKND 99,95

Dwie supergry strategiczne, w pakiecie, na płycie CD-ROM. W UFO 1 jesteś dowódcą XCOM organizacji powołanej do walki z rosnącym zagrożeniem ze strony obcych cywilizacji. W UFO 2 Obcy atakują z głębi oceanów a ich broń jest niezwykle skuteczna.
UFO 1/X-COM (UFO2) 79,99

Zbuduj najzabawniejsze i najbardziej dochodowe wesołe miasteczko: najwyższą górską kolejkę, najszybszą karuzelę i największe koło diabelskie. Zarządzaj tym interesem, przesól mocno chipsy to wypiją więcej Coca-coli. Pamiętaj o maszynach, wywozie śmieci i wielu innych rzeczach.
THEME PARK 59,99

Biegaj, strzelaj i prowadź w 3 częściach filmu „Szklana pułapka" połączonych w ca-łość. Przed Tobą 3 różne gry i ponad 45 poziomów. Pełnoekranowa trójymiarowa sceneria, strzelanina z perspektywy pierwszej osoby, terroryści - więc walcz!!!
DIE HARD 99,99

Gambler 2/98
GRA MIESIĄCA
ocena: **98%**
QUAKE II 149,99

PC 3,5" HD GRY

3XLOGIC GAMES	34.90
7 DNI 7 NOCY	44.90
Gra przygodowa po polsku dla dorosłych.	
ARNIE II	29.90
4 misje komandosa Arniego.	
BATTLE ISLE	35.90
Gra strategiczna	
CRAZY CARS II	29.90
Symulacja samochodu. Walczysz z czasem oraz z policjantami.	
EKSPERYMENT DELFIN	54.90
Gra przygodowa po polsku.	
FLIPER	39.90
Wszystkie elementy fliperów. 8 stołów.	
FRANKENSTEIN	29.90
Przygodowa. Szalony baron Frankenstein i	
FRANKO	44.90
Walki uliczne.	
FRONT LINES	59.90
Strategia wojenna.	
HAROLD'S MISSION	49.90
Poruszasz się po wnętrzu komputera. Humor plakat.	
HIGH SEAS TRADER	59.90
Strategia. Średniowieczny handel morski.	
INTERN. SOCCER	29.90
Piłka nożna 8 drużyn, dane o zawodnikach.	
ISHAR III	49.90
RPG wędrówka po krainie Elfów, zagadki magia.	
JAZZ JACKRABBIT	39.90
Doskonała gra platformowa.	
JAZZ JACKRABBIT II	39.90
Dalsze przygody królika.	
KAJKO I KOKOSZ	49.90
Przygodówka na podstawie komiksu. Dobra zabawa.	
KUPIEC	39.90
Gra decyzyjno-handlowa.	
LAZARUS	39.90
LORDS OF THE REALM	59.90
Średniowieczna strategia.	
MEGABLAST	29.90
Gra logiczna.	
MEGALOMANIA	35.90
POLANIE	54.90
ROBBO	39.90
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SINK OR SWIM	34.90
Doskonała gra logiczno-zręcznościowa.	
SKAUT KWATERMASTER	44.90
SLATERMAN	34.90
SOŁTYS	39,90
Doskonała gra przygodowa po polsku.	
SUICIDE SPEED	39.90
THE GAMES-OLIMPIADA	29.90
Symulator 30 dyscyplin sportowych.	
TYRIAN	44.90
Kosmiczna super strzelanina.	

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.
KUPIEC (Windows) **39,99**

Gra przygodowo-zręcznościowa
- 5 rozbudowanych, doskonałych scenerii,
- skomplikowane misje, pełne zagadkowych sytuacji, różne rodzaje broni, wiele postaci,
- żywa, 256-kolorowa grafika, realistyczne, efekty dźwiękowe, wieloklatkowe animacje.

LAZARUS (DOS) **39,90**

- rozbudowana gra zręcznościowa,
- piętnaście pasjonujących etapów,
- trzy zróżnicowane scenerie,
- wiele dużych i dobrze animowanych potworków,
- żywa, 256 kolorowa grafika, świetny dźwięk
- dwa ruchome plany, dające efekt głębi obrazu.

SLATERMAN(DOS) **39,90**

Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru. Zabawna grafika, starannie wykonana muzyka. Setki zagadek i przygód. Fantastyczna zabawa na wiele godzin. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.
SKAUT KWATERMASTER 44,90

Pierwsza polska gra strategiczna na komputery IBM PC. Niesamowita podróż do przepełnionego odgłosami nieustannej walki i pulsującego potężną magią świata przodków. Perfekcyjna oprawa graficzna, sterowanie poszczególnymi postaciami.
POLANIE 54,90

Grą należącą do bardzo popularnej grupy wyścigów samochodowych, widzianych z lotu ptaka. Czekają Cię morderczo trudne zawody na 16 torach.
- Gra dla 1 lub 2 graczy
- Supergrafika, duży dynamizm gry - szczególnie w trybie znacznego zbliżenia trasy

SUICIDE SPEED (DOS) **39,90**

PC CD-ROM EDUKCJA

3 płyty CD-ROM z bezsprzecznie najlepszym pakietem programów do nauki języka angielskiego. Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.

PROMOCJA

Tylko u nas przy zakupie Euro*Plus*+ Prof. Pack otrzymasz w komplecie multimedialne **słuchawki z mikrofonem i regulacją** głośności (o wartości **45 zł**).

Euro*Plus*+ ProPack 379,90
INTERAKTYWNY KURS JĘZYKA ANGIELSKIEGO

3D ATLAS	99.90
Multimedialny program geograficzny po polsku.	
ATLAS ŚWIATA	88.95
DYKTANDO	96.90
Produkt roku 1996!!! (PC Kurier)	
ENCYKLOPEDIA *KOSMOSU*	99.00
Multimedialna encyklopedia kosmosu zawierająca wiele zagadnień z dziedziny astronomi.	
ENCYKLOPEDIA *Przyrody*	169.95
JAK TO DZIAŁA	169.95
LITERAT	96.90
Multimedialne kompendium wiedzy z zakresu literatury (poziom liceum).	
MOJE PIERWSZE ABC	88.90

Długo oczekiwany pakiet zawierający trzy niezależne części: dla początkujących, średniozaawansowanych i zaawansowanych oraz dodatkowo płytę z lekcjami wideo.
- bogaty materiał językowy i niezwykle efektywna aplikacja multimedialna
- ponad 20 typów ćwiczeń i testów językowych
- nagrania dialogów, scenek rodzajowych, filmy
- gwarancja wysokiej sktezczności i doskonałej zabawy

PROMOCJA

Tylko u nas przy zakupie EuroPlus+ Prof. Pack otrzymasz w komplecie **multimedialne słuchawki** z mikrofonem i regulacją głośności (o wartości **45 zł**).

Euro*Plus*+ ProPack 399,90
INTERAKTYWNY KURS JĘZYKA NIEMIECKIEGO

Największy dwujęzyczny słownik multimedialny, opracowany przez *Collins'a*, doświadczonego wydawcę w Anglii. Słownik zawiera 80000 haseł i ponad 120000 znaczeń z możliwością odsłuchu. Dodatkowo gramatyka, współpraca z edytorami i możliwość rozbudowy.
SŁOWNIK angielsko-polsko-angielski 189,00

Płyta CD-ROM z pierwszym (podstawowym) poziomem kursu języka niemieckiego w środowisku EuroPlus+ (nagrodzony godłem Teraz Polska). Programy zawierają tysiące ćwiczeń, ilustrowane są zdjęciami i scenkami wideo.
189,95
EURO*Plus*+ Sprachkurs Deutsch

WORD TRANSLATOR 249,99

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowa i całe teksty. Pakiet zawiera:
- Słownik Niemiecko-Polsko-Niem. - **105000** haseł
- Słownik Angielsko-Polsko-Ang. - **150000** haseł
- Angielski Słownik synonimów
- Kilkanaście innych słowników narodowych

Na płycie CD-ROM zawiera także nagraną wymowę około 20 000 haseł.

Wersja dla WINDOWS 95

Samochodowe, polityczne i fizyczne mapy POLSKI, NIEMIEC, EUROPY. Wyszukuje miasta, ulice oraz optymalne połączenia. Zawiera 55 000 miejscowości, 70 dokładnych i 250 przejazdowych planów miast. 50 minut filmów wideo.
PROSTE DROGI 84,90

Multimedialna encyklopedia po polsku (Optimus-Pascal). Od prehistorii do współczesności, od Ameryki i Afryki do Europy, w tym Polski. Ponad 700 ilustr., 30 filmów, 100 animacji i 180 min. dźwięku. Program zalecany przez MEN dla szkół podstawowych i średnich.
HISTORIA ŚWIATA 169,90

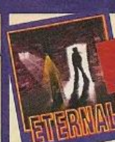
Termin wysyłki 3-14 dni.
Większość paczek wysyłamy w ciągu
24 godzin!!!

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 01.05.98





Przy zakupie minimum 2 programów na Amigę możesz zamówić grę:
KUPIEC..............*w cenie 7,95 zł*





Przy zakupie min. 3 programów na C-64 możesz zamówić grę:
ETERNAL ..*w cenie 2,95 zł*



Pon. - Pt. od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
Sobota 10⁰⁰ do 14⁰⁰

(0-94) 402-541

lub przyślij zamówienie na adres:
75-016 Koszalin 1, skr. poczt. 211

PC 3,5" HD EDUKACJA

ABC CHEMII	39.90
BRZDĄC	39.90
EDUKACJA	59.90
GEOGRAFIA	39.90
HISTORIA	39.90
HYPER SŁOWNIK	49.90
Dla Windows. Słownik ang.-pol, pol.-ang. Tłumaczy wyrazy i zdania.	
JĘZYK ANGIELSKI	39.90
JĘZYK NIEMIECKI	39.90
KURS PRAWA JAZDY	44.90
Testy przygotowujące do egzaminu na prawo jazdy A, B, C, D, T. 2000 pytań, 300 ilustracji!!!	
MATEMATYKA kl. VII-VIII	39.90
MATMANIA	39.90
ORTOMANIA	39.90

PITAGORAS 3 WIN – Matematyka liceum kl. 1-2
PITAGORAS 4 WIN – Matematyka liceum kl. 3-4
PITAGORAS 5 WIN – Matematyka liceum przygot. do matury.
ZESTAW 69.90

WORD TRANSLATOR
dla Windows 3.11 i Windows 95

Niezwykle rozbudowany słownik-tłumacz. Tłumaczy słowo i całe teksty. Dostępny w kilku wersjach:
- ✔ Niemiecko-Polsko-Niemiecki 105 tysięcy haseł — *144,90*
- ✔ Angielsko-Polsko-Angielski 150 tysięcy haseł — *144,90*
- ✔ Power Pack - oba słowniki razem — *199,99*

Program dla uczniów szkół podst. i średnich. Zawiera:
* Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
* Układ okresowy pierwiastków chemicznych,
* Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
* Testy z całego zakresu chemii

ABC Chemii *39,90*

Zestaw trzech programów edukacyjnych dla szkół podst. oraz pierwszych klas szkoły średn. Trzy doskonałe pozycje: **ORTORTIS** - gra ortograficzna, **GEOGRAFIA** - duża porcja materiału, nauka, testy, **HISTORIA** - kilkaset testów, bogata oprawa graficzna

EDUKACJA *59,90*

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około **250!** Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średn. + podręcznik i dzienniczek ucznia!

Matematyka kl. VII-VIII *39,90*

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich trzech gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione przez niego błędy.

ORTOMANIA *39,90*

AMIGA

DYSKIETKI	
No Name 3,5" DD, 20 szt.	29,90 zł
DYSAN 3,5" DD, 20 sztuk plastikowe pudełko	39,90 zł
MYSZKI	
MYSZ (do wszystkich modeli)	39,90 zł
ROZSZERZENIA PAMIĘCI	
A500 DO 1MB RAM	54,90
A600 DO 2MB CHIP RAM	94,90
EDUKACJA	
ABC CHEMII	29,90
DEUTSCH TESTER	14,90
ENGLISH TESTER	14,90
GEOGRAFIA	14,90
HISTORIA	14,90
ORTOTRIS	14,90
PITAGORAS 1 (klasy. V-VIII)	29,90
PITAGORAS 3 (klasy I-II liceum)	29,90
GRY AMIGA 1 MB	
ARNIE	16,90
ARNIE II	29,90
ASTRAL	29,90
BARBARIAN	19,99
CLASSIC BOARD GAMES	29.90
DOMAN-GRZECHY ARDANA	36,90
DREENSHAR - DZIEŁO MAGÓW	35,99
FOREST DUMB FOREVER	29,90
FRANKO	29,90
INDIANA JONES	19.99
INTERCALARIS	42,00
INTERNATIONAL SOCCER	29,90
KAJKO I KOKOSZ	39,90
KUPIEC	29,90
LAZARUS	29,90
LEGION - Nowość 1 MB	39,90
LIGA POLSKA MANAGER (Avalon)	29,90
MIASTO ŚMIERCI	29,90
MR. TOMATO	29,90
OLIMPIADA '96	29,90
PINBALL HAZARD	29,90
RAJD PRZEZ POLSKĘ	29,90
RICK DANGEROUS	19,99
RICK DANGEROUS II	19,99
ROAD RASH	29,90
STREET FIGHTER	19.99
STUNT CAR RACER	19.99
SKAUT KWATERMASTER	29,90
SZACHISTA	35,99
W POTRZASKU	35,99
ZESTAW GIER 1 (4 dyski)	29,90
GRY A500+, 600, 1200	
RYCERZE MROKU	35,90
ISHAR III	44,90
LEGION - (2MB CHIP RAM)	39,90
MISTRZ POLSKI	42,90
WACUŚ the DETECTIVE	35,99
WHIZZ	29,90
PROGRAMY UŻYTKOWE	
AMILAB	29,90
AMITEKST PRO GOLD	44,90
ASYSTENT PRO	29,90
DIGI BOOSTER	29,90
OPERA (A500+, 600, 1200)	19,90

Klasyczna gra zręcznościowa, oparta na wschodnich sztukach walk. Zostań najlepszym z ulicznych wojowników Japonii, Chin, Tajlandii, USA, i Anglii. Walcz i zostań najlepszym!

STREET FIGHTER *19,99*

Uliczne wyścigi motocyklowe, przeciwko 14-tu wrogo nastawionym przeciwnikom na 5 torach. Unikaj zderzeń z przeszkodami, omijaj policyjne patrole, odbierz przeciwnikowi kij a wygrasz i zdobędziesz fundusze na modernizację swego motoru.

ROAD RASH *29,90*

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC *29,90*

Gra strategiczna z elementami RPG. Trafiasz do świata fantasy, gdzie dowodzisz pięcioosobowym, wielorasowym legionem. Zostań kupcem, zbójem, obszarnikiem, poszukiwaczem skarbów. Animowane postacie, doskonały dźwięk.
Nowość 1 MB RAM!!

LEGION *tylko* *39,90*

Indiana Jones i ostatnia krucjata. Pościg trwa! Wszelkimi możliwymi drogami zmierza do odkrycia największego skarbu w historii... Świętego Grala. Czy masz na tyle odwagi i sprytu, by przejść wszystkie, pełne niespodzianek i pułapek, poziomy Indiany Jones?!

INDY *19,99*

Gra przygodowa dla obdarzonych poczuciem humoru.
Zabawna grafika i starannie wykonana muzyka. Program otrzymał ZŁOTY DYSK - nagrodę miesięcznika ŚWIAT GIER.

Skaut Kwatermaster *29,90*

- gra przygodowo-zręcznościowa,
- pięć rozbudowanych, doskonałych scenerii,
- skomplikowane, zagadkowe misje, różne rodzaje broni, mnóstwo różnych potworków,
- żywa grafika, realistyczne, przestrzenny dźwięk płynne, wieloklatkowe animacje.

LAZARUS *29,90*

COMMODORE C-64

EDUKACJA	
CHEMIA	7.95
Test. 25 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
GEOGRAFIA	7.95
Test. 18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
HISTORIA	7.95
Test. 17 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.	
JĘZYK ANGIELSKI	7.95
Język angielski, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
JĘZYK NIEMIECKI	7.95
Język niemiecki, kurs podst. Wspomaga naukę słówek, przykłady stosowania czasów.	
ORTOTRIS	7.95
Gra ucząca ortografii, w stylu TETRIS'a.	
HARDTRACK COMPOSER	8.90
Profesjonalny edytor muzyczny. Tworzenie własnych i odtwarzanie gotowych utworów.	
GRY	
3D LUNATTACK	7.95
CHWAT	7.95
DRIP	7.95
Agent Drip atakowany przez stwory zbiera pogubione monety .	
ETERNAL	7.95
Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Super grafika, wiele etapów.	
KLAX (kaseta)	7.95
Gra logiczno-zręcznościowa.	
KLEMENS	7.95
Bohater w pełnym niebezpieczeństw świecie ratuje swych braci. 256 komnat !!!	
KOŚCI & POKER	7.95
Dwie doskonałe gry dla hazardzistów.	
KUPIEC - wersja całodyskowa	19.90
KUPIEC - wersja kasetowa	7.95
LATER	7.95
Wyprowadź małego Latera z groźnych lochów	
LAZARUS	7.95
MIECZE VALDGIRA II	7.95
NIGHTBREED (kaseta)	7.95
Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa	
PUFFY'S SAGA (kaseta)	7.95
Wieloetapowa gra zręcznościowa.	
PUZZNIC (kaseta)	7.95
Gra logiczno-zręcznościowa.	
RODEO GAMES - (kaseta)	7.95
Gra zręcznościowa. 7 konkurencji rodem z Dzikiego Zachodu.	
SKATE WARS (kaseta)	7.95
Fantastyczna gra sportowa - rodzaj piłki nożnej	
SLATERMAN	7.95
Pomóż kosmicie naprawić przypadkiem wyrządzone szkody, walcząc z wieloma stworkami.	
TRIADA - 3 gry	7.95
TIMTRIS-jak Tetris, ASHIDO-układanie kamieni wg reguł, BOMBI-zniszcz wroga bombami.	
AKCESORIA	
ACTION PLUS 6.7	39.90
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 20 razy !!!. Bardzo wiele dodatkowych funkcji.	
FINAL III	29.90
Kartridż przeznaczony do usprawnienia współpracy komputera ze stacją dysków - przyspiesza jej pracę do 15 razy !!!. 60 dodatkowych funkcji.	
NN 5,25" DD pud. 20 szt.	13.90
Dyskietki bezfirmowe, paczka 20 szt. Nośnik BASF.	

Gra przygodowo-zręcznościowa. Doskonale animowany, dużych rozmiarów bohater, zróżnicowana grafika, wiele przedmiotów do odnalezienia i użycia. Mnóstwo zagadkowych sytuacji, możliwość nagrania stanu gry - także w wersji kasetowej.

CHWAT *tylko* *7,95*

Gra decyzyjno-handlowa osadzona w zamierzchłej przeszłości, wiele niespodzianek w czasie podróży: zbójcy, smok, sztorm, itp. Podręczna mapa Świata, podstawowe informacje o miastach, portach i osadach. Bogata oprawa graficzna, zapis stanu gry na dysk.

KUPIEC *całodyskowy* *19,90* / *kasetowy* *7,95*

Gra zręcznościowa. Android Eternal bada napromieniowaną, byłą fabrykę robotów. Przed tobą 27 sektorów o różnej długości i różnym stopniu napromieniowania. Zbieraj po drodze kryształy - każde 50 szt. daje nowe życie. Super grafika, wiele etapów.

ETERNAL *7,95*

Niezwykle rozbudowana gra przygodowo-zręcznościowa utrzymana w konwencji horroru. Twoim zadaniem jest uratowanie prastarej rasy istot zwanych NIGHTBREED.
(kaseta)

NIGHTBREED *7,95*

Test.
18 tematów z zakresu materiału szkoły podstawowej i pierwszych klas szkół średnich.

GEOGRAFIA *7,95*

Od Twych umiejętności i magii zależy uwolnienie plemienia od ciemiężcy - Krwawego Zenona. Ciekawa fabuła, różnorodność scenerii, doskonałe wykonanie (grafika, animacje, wysoka grywalność) autorstwa grupy INFLEXION..

MIECZE VALDGIRA II *7,95*

Gra zręcznościowo-labiryntowa. Era wojen gwiezdnych. Pułkownik Colonel otrzymał misję w opuszczonej bazie, na krańcach galaktyki. Doskonała grafika, płynne animacje.
Rozbudowane poziomy, pełne Obcych,

LAZARUS *7,95*

JAK ZAMAWIAĆ

Zapraszamy do zakupów wysyłkowych w naszej firmie. Z naszą pomocą mogą Państwo wygodnie, bez pośpiechu i co najważniejsze, nie ruszając się z domu zakupić gry i programy komputerowe.

* Nie trzeba płacić z góry. Za przesyłkę zapłacisz listonoszowi przy odbiorze zamówionych programów.
* Naszych dotychczasowych klientów prosimy o podawanie numeru klienta.

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE

(0-94) 402-541

OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU
W GODZINACH od 8⁰⁰ do 18⁰⁰
SOBOTA od 10⁰⁰ do 14⁰⁰
Szczegóły - kupon zamówienia

ZAMÓWIENIA POCZTOWE

Wytnij kupon, wpisz: **tytuły, ceny zamawianych programów, swój adres**, naklej na kartkę pocztową i wyślij na nasz adres:

TimSoft
skr. poczt. 211
75-016 Koszalin 1

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 1.05.98. Termin realizacji 3-14 dni.

G04 Kupon zamówienia

Nr Klienta (jeśli posiadasz): . . . . . Komputer . . . . ❑ CD ROM ❑ DYSK ❑ KASETA

Nazwisko, imię: . . . .

ul./miejsc. . . . .

Poczta: __-___ . . . . tel. . . . .

TYTUŁ	NOŚNIK	CENA	TYTUŁ	NOŚNIK	CENA
1.			5.		
2.			6.		
3.			7.		
4.			**RAZEM:**		

Zamówiłem programy na PC za min. 65 zł, mam prawo zamówić dodatkowo jedną z poniższych, tanich gier:
1. KUPIEC (CD) + płyta CD DEMO 1 ❑ 9,95 zł
2. LAZARUS (DOS - 3,5" HD) ❑ 9,95 zł
3. SLATERMAN (DOS - 3,5" HD) ❑ 9,95 zł
4. KOSIARZ UMYSŁÓW CD-ROM ❑ 9,95 zł

Zamówiłem min. 3 programy na C-64, mam prawo zamówić dodatkowo, w promocyjnej cenie, grę:
ETERNAL ❑ 2,95 zł

Zamówiłem min. 2 programy na AMIGĘ, mam prawo zamówić dodatkowo, w promocyjnej cenie, grę:
KUPIEC ❑ 7,95 zł

DOLICZ KOSZTY WYSYŁKI (Opłata obejmuje dodatkowo 6-mies. prenumeratę oferty + kartę rabatową)...**7,95 zł**

Podpis zamawiającego.. **RAZEM DO ZAPŁATY:**



Fallout. Mroczny, postnuklearny świat, w którym nieliczni pozostali przy życiu ludzie walczą o przetrwanie. Nasz bohater musi opuścić zacisze rodzinnego schronu, aby zdobyć water chip.



Książe i Tchórz. W roli maga Arivalda, narratora wystąpił sam Kazimierz Kaczor. Najmocniejszą stroną gry jest piękna, pastelowa grafika. Dialogi pióra Jacka Piekary i Adriana Chmielarza... KiT to kolejna gratka nie tylko dla miłośników przygodówek.



Grand Theft Auto. O jednej z najbardziej brutalnych gier komputerowych wypowiada się niezwykłe trio – ZooltaR odsłania przed Wami tajniki spolszczonej wersji gry, Alex jak zwykle trochę się wymądrza, a nasz specjalny gość, Mieczysław Ó. w szczerym wywiadzie wyjawia Jackowi Fasoli wszystko... a nawet trochę więcej.



Sub Culture. Zastanowcie się, kiedy następnym razem wrzucicie coś do wody. Możecie być odpowiedzialni za zamordowanie kilku tysięcy ehm... osób... noo... ludków... yyy... stworzonek... A poza tym, to nieładnie śmiecić.

Indeks programów numeru

Pecet ponad wszystko

Na początku lat 90. PC były tylko jednym z wielu typów komputerów używanych przez graczy. Popularne były maszynki 8-bitowe, wielkim powodzeniem cieszyła się Amiga, grywało się na Atari ST i Macintoshach. Spośród tych maszyn PC wyróżniał się głównie gabarytami – i ceną. Moje pierwsze AT, kupione w 1991 r., kosztowało bodaj ze 3 ówczesne pensje: 12 mln zł!

Ówczesny „blaszak" to 12-megahercowe AT z 1 MB RAM, dyskiem twardym 40 MB i 14-calowym monitorem (niekoniecznie kolorowym) – i była to konfiguracja raczej z górnych stref stanów średnich. Wtedy gry rzadko wykorzystywały grafikę VGA, działając w trybach EGA (640×480 w 16 kolorach), CGA (320×200 w 4 kolorach) czy Hercules (640×400, czarno–biały). Źródłem dźwięku był PC Speaker, którego pobrzękiwanie nie mogło się równać choćby z doskonałym 4-kanałowym układem muzycznym Commodore'a 64. Na PC robiło się raczej poważniejsze produkcje: strategie, RPG, symulatory. Gry akcji to była przede wszystkim domena Amigi.

Nie ma tu miejsca na przypominanie, jak zmieniały się i rozbudowywały PC. Rzućmy tylko kilka haseł: przeciętna pamięć to kolejno 4, 8, 16, a ostatnio – 32 MB. Pojawiły się kolejne 3 generacje procesorów i właśnie nadchodzi następna. Moc obliczeniowa wzrosła dziesiątki razy, choć w gruncie rzeczy nie sposób porównywać przeciętne Pentium z przeciętnym 80286. Pojawiły się karty dźwiękowe, początkowo monofoniczne i 8-bitowe, z czasem 16-bitowe, stereofoniczne, wielokanałowe, z własną pamięcią próbek dźwięku i możliwością tworzenia efektów typu Dolby. Karty graficzne zaczęły wykorzystywać sprzętowe akceleratory grafiki 2D, pamięć wzrosła do 2 (nierzadko 4) MB. Rewolucja ostatnich miesięcy to karty przyspieszające grafikę 3D, oparte na bardzo silnych procesorach i wykorzystujące 4 i więcej MB RAM. Dyski twarde rozrosły się do gigabajtów, pojawił się też potężny nośnik danych – CD-ROM (a ostatnio DVD-ROM). Monitorom przybył cal (a nawet trzy) długości przekątnej. Rozwinęły się techniki sieciowania, dzięki czemu dostępne stały się rozgrywki dla wielu graczy – także przez Internet, z którego zasobów mogą w pełni korzystać tylko posiadacze PC.

Poczciwy „blaszak" stał się potężną maszyną do grania, z którą żadna równać się nie może. Ośmiobitowce są już historią, Amiga po cichutku umarła. Konsole trzymają się dzielnie i trzymać będą, ale z maszynek tańszych i lepszych stały się tańsze i gorsze, przynajmniej pod względem potencjału. Zwycięstwo PC jest jeszcze wyraźniejsze w Polsce, gdzie niemal nikt (potwierdzają to wyniki naszej ankiety) nie może sobie pozwolić na jednoczesne posiadanie PC i kilku konsol, jak to bywa na Zachodzie. Warto przy tym zauważyć, że nękany trudnościami polski rynek gier pecetowych jest i tak oazą spokoju w porównaniu z rynkiem gier konsolowych.

Jak powszechnie wiadomo, demokracja jest w gruncie rzeczy dykatalurą większości nad mniejszościami – mimo że, zgodnie ze szczytnymi hasłami, ma tym mniejszościom prawa gwarantować. Gambler jest instytucją demokratyczną w szczególnym tego słowa znaczeniu. Otóż głosujecie na niego swoimi pieniędzmi. O ile łatwo jest iść raz na cztery lata do urny wyborczej i za darmo zagłosować na oszołoma, agenta czy zwykłego idiotę, o tyle jest wyraźną deklaracją woli i zaufania pójść raz w miesiącu do kiosku i kupić Gamblera (zresztą, jak już zauważyliście, od tego numeru za wyższą cenę; podwyżki nie udało się uniknąć, zwłaszcza że cena Gamblera CD pozostawała nie zmieniona od września 1996 roku). Nic więc dziwnego, że obwiązuje nas dużo większa (a tak naprawdę: absolutna) lojalność wobec naszych Wyborców-Czytelników.

Wola Wyborców jest jasna: PC, PC i tylko PC, poświęcone konsolom działy interesują niewielu. Wolę tę będziemy realizować już od następnego numeru. Z działu konsol pozostawimy tylko NewsPad, który będzie pełnił rolę „Kuriera Konsolowego" i relacjonował, co się w świecie konsol dzieje. Powstałe po likwidacji działów konsolowych miejsce przeznaczymy na rozbudowę działu recenzji oraz news (a konkretnie – dłuższe teksty o charakterze Preview).

Już teraz zapraszam do lektury następnego numeru Gamblera, pierwszego z poświęconych wyłącznie komputerom klasy PC. Bo to one rządzą rynkiem oraz wskazują kierunki rozwoju i wydaje się, że tak już będzie zawsze.

Alex



GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
KWIECIEŃ 1998

Gambler	Numer 4 (53), rok szósty
Nakład:	30 000 egz.
Numer indeksu:	324418
Numer ISSN:	1230-8676
Gambler CD	Numer 4
Nakład:	47 000 egz.
Numer indeksu:	321753
Numer ISSN:	1427-0307
Wydawca:	Grzegorz Eider
Redaguje kolegium:	Grzegorz Eider Elżbieta Jaworska (sekr. redakcji, VARIA'tkowo) Przemysław Jędrzejczyk (strony WWW) Piotr Kakiet (red. graficzny) Dariusz J. Michalski (z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek) Piotr Moskal (News) Rafał Orlow (CD-ROM Manager) Jacek Piekara (Publicystyka, Listy do redakcji) Wojciech Setlak (z-ca red. nacz., TeTe, Temat numeru) Aleksy Uchański (red. nacz., Opisy)
Współpracownicy:	Krzysztof Czulec Jacek Ilczuk Wiktor Kozłowski Paweł Pilarczyk Marcin Wichary Tadeusz Zieliński
Autorzy:	Tomasz Czulec Mariusz Gabryś Jakub T. Janicki Lech W. Piotrowski Łukasz Skawiński Tymoteusz Tchórzewski
Projekt graficzny (layout):	Piotr Kakiet
Adres Redakcji:	00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30 tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154 tel. (0-22) 41 51 21 fax (0-22) 41 03 74 tlx 813527 omig pl e-mail: gambler@lupus.waw.pl
Elektroniczne łamanie:	Artur Gąsiorek
Nadzór graficzny:	Piotr Kakiet
Redakcja techniczna:	Jolanta Balcer
Korekta:	Lidia Sadowska
Projekt graf. okładki	Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę:	© Jacek Kopalski
Biuro ogłoszeń:	tel. bezpośredni: 090 220029 (22) 416333 Małgorzata Sendela (kierownik biura) Elżbieta Szmyt Ewa Wiewiórska

Biuro pracuje w godz. 8.00 – 17.00

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia: *rastrem stochastycznym*	ReflexBIS. 03-748 Warszawa, ul. Białostocka 11 tel./fax 619 98 61
Druk:	Zakłady Graficzne Sp. z o.o. 64-920 Piła ul. Okrzei 5

WYDAWNICTWO LUPUS

Wydawnictwo LUPUS jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców

Serwis WWW realizowany jest na serwerach firmy POLBOX
www.polbox.pl

WWW: http://www.gambler.com.pl

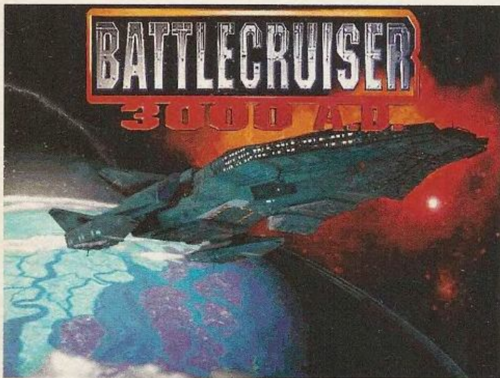
NA PŁYCIE

Battlecruiser 3000AD – pełna wersja za darmo!

W grze dowodzimy krążownikiem GALCOM-u. Właściwie jest to mały lotniskowiec – na pokładzie znajdują się myśliwce przechwytujące, wahadłowce oraz pojazdy ATV. Podstawową atrakcją gry jest moduł ACM – bierzemy udział w serii misji o coraz wyższym stopniu trudności. Otrzymujemy za nie punkty doświadczenia, a ich wyniki mają wpływ na przebieg kampanii.

Do Battlecruisera stworzono nowy świat – 25 systemów gwiezdnych, 200 planet i księżyców. W grze możemy spotkać przedstawicieli 13 różnych cywilizacji, które toczą ze sobą wojny, tworzą sojusze...

Na uwagę zasługuje fakt, że na pokładzie krążownika znajduje się „prawdziwa" załoga. Obecność oficerów wpływa na sprawniejsze funkcjonowanie statku. Piloci myśliwców zapewniają osłonę przed mniejszymi statkami wroga. Inżynierowie systemu naprawiają statek (w wielu wypadkach konieczne są części zapasowe!). Inżynierowie lotu przygotowują myśliwce, wahadłowce i ATV. Lekarze zajmują się rannymi. Marines mogą abordażować wrogie statki i chronią nas przed abordażem...



Możemy kierować krążownikiem lub jednym z myśliwców. Lepiej skoncentrować się na BC, bo to jego działania są podstawą sukcesu. Nasz statek ma bogaty zestaw rakiet, jest też wyposażony w trzy automatyczne wieżyczki oraz w broń główną, umieszczoną na jego osi.

Battlecruiser 3000AD wykorzystuje jeden z najciekawszych scenariuszy ostatnich czasów. Jest to gra dosowa, ale działa też pod Windows 95. Na krążku, w katalogu \DOCS, znajduje się kompletny manual do gry, który możecie obejrzeć, korzystając z Adobe Acrobat readera – znajdziecie go w katalogu \BCADDS (AR32E301.EXE) razem z innymi dodatkami do gry (m.in. plik BC3KHELP.TXT rozwiązujący większość kłopotów, jakie mogą wystąpić podczas instalacji).

Autor gry, Derek Smart, zdecydował się udostępnić wszystkim graczom pełną wersję gry całkowicie za darmo, aby każdy mógł się przekonać, co program jest wart. W ten sposób pragnie on poszerzyć krąg klientów czekających na pojawienie się kontynuacji gry, wersji 2.0 (dokładne informacje w języku angielskim znajdziecie w pliku \BCADDS\BC3KPR11.TXT – obszerne tłumaczenie na język polski w pliku \BCADDS\BC3KPL.TXT).

Minimalne wymagania: P133, 16 MB RAM, DOS

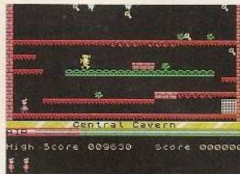
Wydawca gry: 3000AD, http://www.bc3000ad.com, support@3000ad.com

Motocross

Program jednego z naszych czytelników, Karola Szklarskiego. Wyścigi „kresko-pojazdów". Gra ma wbudowany edytor do tworzenia własnych torów. I tu, UWAGA, ogłaszam minikonkursik na najciekawszy, zaprojektowany przez Was tor. Projekty na dyskietkach przysyłajcie (koniecznie z dopiskiem „Motocross") do 30 kwietnia 1998 r. Zwycięzca otrzyma grę Streets of Sim City. Wszystkie nadesłane prace zostaną opublikowane na krążku. Jako nazwę toru przyjmijcie inicjał imienia i początek nazwiska (do 7 znaków), np. w moim wypadku byłby to „rorlow.tor". Dołączcie też plik tekstowy o analogicznej nazwie, zawierający Wasze dane.

Minimalne wymagania: DOS

Manic Miner PC (pełna wersja)



Czy pamiętacie te nieprzespane noce i dłonie spocone od wciskania klawiszy w „Spectrumnie"? Tak? To na co jeszcze czekacie? Minimalne wymagania: DOS

Deadlock II



Turowa strategia science fiction. Gracz sprawuje opiekę nad obcą cywilizacją, próbując opanować całą planetę.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5

Dyslektyk



Demo programu wspomagającego rehabilitację dzieci dyslektycznych.

Minimalne wymagania: 486, 1 MB RAM, DOS, SB

EarthSiege 3



Walki Mechów. Demo przeznaczone jest właściwie do gry sieciowej.

Minimalne wymagania: P166, 16 MB RAM, WIN, DX3

Program – niespodzianka

Bardzo ciekawy i śmieszny programik nadesłany przez Marka Ryńskiego.

Minimalne wymagania: DOS

Gambler Offline

Gambler Online na krążku Gambler CD. Do jego obejrzenia potrzebna jest dowolna przeglądarka internetowa.

Wideo

Jeśli pracujecie pod Windows 95 i macie sprawny Media Player to możecie obejrzeć sobie krótki film z ostatniej Gambleriady. Koniecznie napiszcie do nas, co sądzicie o tej prezentacji!

Kąciki: 3Dfx, EKG, KSG, techniczny

Kącik dodatków



Dodatki do Extreme Assault, Incubation, Quake II oraz Total Annihilation.

F/A-18 Korea



Kolejny symulator firmy GSC, znanej z bardzo realistycznych programów.

Minimalne wymagania: P60, 16 MB RAM, WIN, DX3

RoboRumble

Polska gra strategiczno-zręcznościowa, wyróżniająca się efektami graficznymi i wysoką Sztuczną Inteligencją.

Minimalne wymagania: P100, 16 MB RAM, WIN, DX5

Warhammer: Dark Omen

Kontynuacja gry RTS, opartej na najbardziej znanym systemie bitewnym firmy Games Workshop. Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX3

Gubble 2



Musimy powykręcać wszystkie śrubki z drogi w labiryncie.

Minimalne wymagania: P90, 8 MB RAM, WIN, DX3

Grand Theft Auto PL

Po raz drugi na krążku Gamblera – tym razem jest to demo wersji całkowicie spolszczonej przez firmę CD Projekt.

Minimalne wymagania: 486DX100, 16 MB RAM, DOS

NBA Live 98



Kolejna gra z EA Sports. Poprawiono m.in. Sztuczną Inteligencję i dodano nowe statystyki.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX3

Lurid Land

Gra logiczno-platformowa dla jednego lub dwóch graczy – pomagających albo przeszkadzających sobie nawzajem. Minimalne wymagania: 486, 8 MB RAM, WIN, DX5

Genocide

Gra zręcznościowa w stylu Abuse. Postacią sterujemy za pomocą klawiatury, a myszką wskazujemy cele.

Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5

FPS: Ski Racing

Macie okazję przekonać się, ile trzeba włożyć pracy, aby poprawnie wykonać zjazd na nartach. Minimalne wymagania: P90, 16 MB RAM, WIN, DX5

Worms 2

Nowe demo znanej i lubianej gry z opcją gry przez Internet. Minimalne wymagania: P75, 16 MB RAM, WIN, DX5

DDTpack i TeTepack #26

Edycja dwudziesta piąta, uaktualniona do numeru 3/98 Gamblera.

W KRAINIE PRZYGODY, MIECZA I MAGII

WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

Grę zapowiadano już od dawna, ale jej premiera nieustannie się przesuwa, zapewne z powodu koncentracji wszystkich sił producenta na wydaniu StarCrafta.



W świecie znanym ze strategicznych Warcraftów tym razem osadzono grę przygodową. Bohaterem jest Thrall, młody Ork, który został wychowany przez żołnierza–człowieka. „Wychowany" to chyba niewłaściwe słowo, Thrall był bowiem traktowany jak niewolnik, a gdy się zbuntował, został wtrącony do lochu i skazany na śmierć. Zaczynasz więc grę jako więzień, a Twoim zadaniem będzie uwolnienie się i zjednoczenie rozproszonych klanów Orków. Termin: połowa 1998. Producent: Blizzard. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

EVERQUEST

Sieciowe RPG cieszą się wielkim powodzeniem. Takie tytuły jak Diablo, Ultima Online czy Meridian 59 zyskały ogromną popularność.

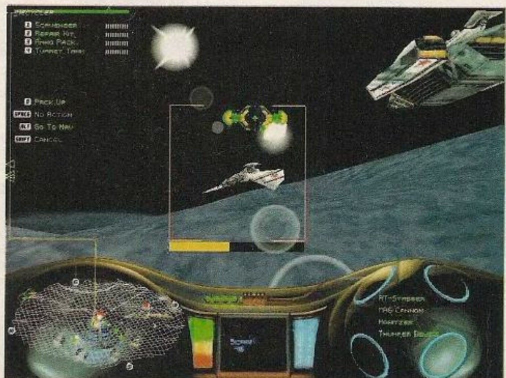
Najnowszą grą tego typu ma być EverQuest produkowana przez Sony, a pracuje nad nią 40 programistów. Akcja osadzona będzie w klasycznym świecie fantasy, w którym bohaterowie ścierają się z bandytami i różnymi potworami w poszukiwaniu sławy i pieniędzy.

W porównaniu z poprzednikami o nieciekawej grafice gra wyróżnia się wprost rewelacyjną, trójwymiarową oprawą. Termin: jesień 1998. Producent: Sony. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



BATTLEZONE

Pierwowzór tej gry powstał w 1980 r. w firmie Atari. W oryginalnym Battlezone gracz poruszał się małym czołgiem po księżycowym krajobrazie, strzelając do innych czołgów i UFO. Była to pierwsza w historii gra wykorzystująca trójwymiarową grafikę wektorową (oczywiście nie wypełnioną, czyli tylko kontury brył) oraz widok oczami bohatera. Firma Activision podjęła się produkcji nowej gry Battlezone, nie mającej jednak wiele wspólnego z oryginałem. Tym razem latasz bliżej nie zidentyfikowanym pojazdem wojskowym nad powierzchnią jakiejś planety i strzelasz do wszystkiego, co się rusza. Termin: połowa 1998. Producent: Activision. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



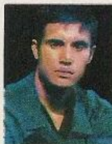
X-COM: INTERCEPTOR

Moda na ufoludki jakoś nie chce przeminąć. Po trzeciej, niezbyt udanej części słynnego cyklu X-COM, firma MicroProse postanowiła zmienić taktykę. Czwarta część gry nie jest już turową strategią z elementami ekonomicznymi, lecz... symulatorem kosmicznym. Będziesz mógł usiąść za sterami statków różnego typu, by osobiście rozprawić się z niepoprawnymi ufokami. Zmiany koncepcji gry są poważne, graczowi pozostawiono jednak możliwość rozwoju nowych technologii i swoich baz. Termin: połowa 1998. Producent: MicroProse. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



WING COMMANDER – FILM

Origin przyznał firmie Digital Anvil (powiązanej z takimi molochami, jak Microsoft i AMD) prawa do realizacji filmu (w wersji kinowej i telewizyjnej) opartego na grach Wing Commander od I do IV. Reżyserem będzie Chris Roberts – kierownik produkcji gier z serii WC oraz reżyser filmów z Wing Commandera III i IV.



Niestety, w roli głównej nie wystąpi Mark Hamill. Szkoda, wszak skoro można go było postarzyć w Prophecy, można też było odmłodzić... Rolę młodego Blaira, który właśnie ukończył Akademię, otrzymał Freddi Prinze Jr. (na zdjęciu), który wcześniej wystąpił jako Ray Bronson w filmie „I Know What You Did Last Summer".

W Maniaca (w grze Tom Wilson) wcieli się Matthew Lillard (Stuart w „Scream"). Ponadto jako młody pilot wystąpi Saffron Burrows („Nan in Circle of Friends").

Ze „starej gwardii" zobaczymy Jurgena Prochnowa („Das Boot") oraz Malcolma McDowella (przynajmniej jedna postać, która występuje w grze!).

Budżet filmu wynosi 27 mln USD. Premiera zapowiadana jest na koniec 1998 lub początek 1999 roku. (ji)

WORLD LEAGUE SOCCER

Nie należy kojarzyć World League Soccer z World League Basketball, grą o podobnie brzmiącym tytule. WLS nie jest dziełem Mindscape, ale najnowszym produktem firmy Eidos, która ma na swoim koncie taki piłkarski przebój, jak Championship Manager 2. I chociaż ma to być piłkarska zręcznościówka (a nie menedżer) Eidos zapowiada, że jej nowa gra utrzyma wysoki poziom CM2. „Intuicyjny system sterowania, wspaniała grafika, realistyczne animacje, bogata liczba opcji, olbrzymia baza danych i zupełnie nowy rewolucyjny engine" – to brzmi jak stara śpiewka, ale sądzę, że warto się przyjrzeć WLS choćby ze względu na obecność Lesa Ferdinanda i Raya Wilkinsa na liście płac. Termin: maj 1998. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM i PSX. (kristoff)





Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
tel./fax (0-22) 673-68-04
tel. 0-90 287-611
Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

UWAGA! NOWY NUMER

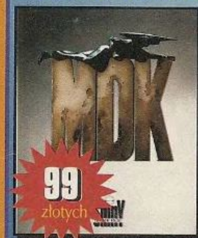
Firma Wirtualny Świat zmieniła swoje numery telefonów. Dzwońcie do nas pod numer:

(0-22) 673 68 04

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I PROGRAMÓW MULTIMEDIALNYCH NA PC CD

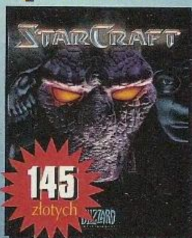


Wirtualny Świat poleca * Wirtualny Świat poleca



MDK

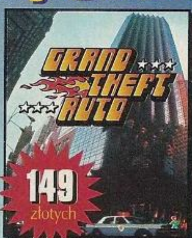
MDK to prawdziwy przełom w grach komputerowych - połączenie Tomb Raider i Quake - teraz po rewelacyjnie nieskiej cenie. Twoim zadaniem jest zniszczenie 6 ogromnych miast obcych. Abyś mógł osiągnąć koncowy sukces, zostałeś wyposażony w najnowsze osiągnięcia techniki. **Gra jest całkowicie po polsku.**



STARCRAFT

JUŻ WKRÓTCE

Poprowadź na podbój galaktyki jedną z trzech ras zamieszkujących kosmos: wiecznych banitów Terran, tajemniczych Protssów lub żądnych krwi Zergów. Przed Tobą 30 ekscytujących misji, w których odkryjesz indywidualizm każdej z ras. Zmierz się z przeciwnikami z całego świata na darmowym serwerze Battle.net™.



GRAND THEFT AUTO

Ścigaj się z zatrważającą prędkością po ulicach tętniącego życiem miasta, wśród rywalizujących gangów, płatnych morderców i usiłujących to wszystko uporządkować glin. W 3. miastach Ameryki czekają na Ciebie tuziny różnych pojazdów. **Gra w całości po Polsku.**

W naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy w wersji CD ROM

GRY i PROGRAMY	
Abe's Odysee	**149 zł**
A.D. 2044 pl.	110 zł
Ace Ventura pl.	119 zł
Baba Jaga i zaczarowane gęsi pl.	89 zł
Broken Sword 2 pl.	149 zł
Bust A Move 2	89 zł
Carmageddon pl.	146 zł
Conquest of the New World	**99 zł**
Conquest Earth	145 zł
Clash pl.	129 zł
Civilization II (ang) + C&C	149 zł
Dark Colony	136 zł
Dark Earth	**149 zł**
Diablo	**139 zł**
Dyktando	95 zł
Encyklopedia PWN '98	**199 zł**
Euro Plus+ Pro. Pack	365 zł
Euro Plus+ Deutsch level 1	205 zł
Extreme Assault	139 zł
Formula 1	179 zł
G.Police	139 zł
Heroes of Might and Magic 2 pl.	145 zł
Hexen II	145 zł
Incubation	145 zł
Katharsis + Lew Leon pl.	99 zł
Kick Off 98 pl.	**145 zł**
Little Big Adveture II	136 zł
Lonbow 2	**149 zł**
Lost Vikings 2	89 zł
Manx TT	139 zł
Myth	**149 zł**
Moto Racer	137 zł
Overboard!	139 zł
Polanie CD pl.	79 zł
Podwójne kłopoty Buda Tuckera pl.	95 zł
Rally Championship 2	136 zł
Resident Evil	169 zł
Riven	165 zł
Settlers 2 Złota Edycja	165 zł
Settlers 2 Nowe Misje	69 zł
Settlers 2 'Veni,Vidi,Vici'	119 zł
Sid Meier's Gettysburg	149 zł
Test Drive 4	149 zł
Theme Hospital	**145 zł**
Steel Panther III	**155 zł**
Turok	179 zł

SUPER CENA	
Die Hard Trilogy	89 zł
Discworld 2	99 zł
Duke Nukem 3D	**89 zł**
Ecstatica II pl.	89 zł
Gene Wars	29 zł
Jack Orlando	40 zł
Katharsis pl.	59 zł
Magic Carpet	29 zł
Little Big Adventure	29 zł
Quake	**99 zł**
Popolous 2	29 zł
Riot	39 zł
The Crow	39 zł

NOWOŚĆ!

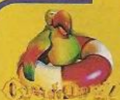
PROGRAMY NA SPECJALNE ZAMÓWIENIE
TERMIN OCZEKIWANIA OD 14 DO 21 DNI

Jeżeli w naszej ofercie nie znalazłeś tytułu, który chciałbyś kupić - zadzwoń, my postaramy się sprowadzić go do Polski specjalnie dla Ciebie.

PEŁNA OFERTA GRATIS - ZADZWOŃ LUB NAPISZ

UWAGA! KWIETNIOWA PROMOCJA GRY







FORMULA 1

Każdy klient , który zamówi u nas w kwietniu grę Starcraft wraz z innym, dowolnym programem, otrzyma gratis wspaniałą polską grę zręcznościową na 2 CD ROM-ach KATHARSIS. Wśród osób które wezmą udział w promocji zostaną rozlosowane T-shirty z gier Overboard!, G.Police i Formula 1. Ponadto uczestnicy naszej promocji wezmą udział w losowaniu unikalnego stendu DIABLO naturalnych rozmiarów (2m).

UWAGA! Ciągle jeszcze możesz otrzymać za darmo polską przygodówkę TEENAGENT. Dodamy ją gratis każdemu kupującemu gry za więcej niż 49 zł.

Laureatką naszej lutowej promocji została pani Magdalena Stala z Trzebnicy. W nagrodę otrzymuje skórzaną kurtkę z gry Ecstatica II.

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ KONSOLE

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN, NINTENDO 64
ORAZ GRY I AKCESORIA NA TE PLATFORMY

Dla żołnierzy i oficerów

Age of Empires 2

Tak, tak. To żaden żart. Ledwie zdążyliśmy ochłonąć po wrażeniach wywołanych przez pierwszą część tej



interesującej strategii, a już nadchodzi druga. Jeżeli wydawało Wam się, że AoE miała dobrą grafikę, to przyjrzyjcie się dokładnie obrazkom z części drugiej. Imponujące, czyż nie? Oprócz grafiki udoskonalono interfejs i Sztuczną Inteligencję. AoE 2 ma szansę powtórzyć sukces poprzedniczki, choć z pewnością nie w Polsce – u nas najnowsze gry Microsoftu sprzedawane są po skandalicznie wysokich cenach (280 zł!). Termin: koniec 1998. Producent: Microsoft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Commandos: Behind Enemy Lines

Prawdziwa gratka dla miłośników gier w stylu Jagged Alliance czy UFO. W trakcie 24 misji toczących się w czasie II wojny światowej będziesz miał możliwość przetestować swoje umiejętności dowodzenia zespołem. Każda misja ma oryginalny cel (raz jest to zniszczenie tamy, kiedy indziej – eliminacja wrogiego generała). Za każdym razem będziesz musiał odpowiednio wykorzystać umiejętności poszczególnych członków



oddziału. Znakomita grafika. Termin: jesień 1998. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Liberation Day

W powodzi RTS-ów coraz rzadziej zdarzają się porządne, turowe strategie. Liberation Day jest właśnie jedną z nich, a zarazem kontynuacją Fallen Haven – strategii wydanej jakiś czas temu. Oto po



wielkiej bitwie kosmicznej o Nu Haven, rasa Tauranów opanowała wielkie obszary kosmosu. Teraz, używając tajemniczego artefaktu mogącego wytwarzać czarne dziury, ma zamiar zniewolić pozostałe rasy, które dotąd opierały się jej wpływom. Liberation Day nie ma wprawdzie olśniewającej grafiki, ale stanowi porządną pozycję w swoim gatunku. Termin: jesień 1998. Produkcja: Interactive Magic. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Outwars

Outwars przypomina trochę wydaną niegdyś przez Looking Glass strategię Terra Nova – jednak w Outwars rozbudowano opcje sieciowe, czego nigdy nie doczekaliśmy się w TN. Przypomnę, że chodzi o symulacyjno-strategiczną strzelaninę, w której dowodzisz oddziałem kosmicznych komandosów, a akcję oglądasz oczami bohatera. Wykonujesz różne misje bojowe, wykorzystując umiejętności członków zespołu. Sporo dobrej zabawy, tym bardziej że Outwars oferuje naprawdę imponującą grafikę. Termin: koniec 1998. Producent: Microsoft. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Dominion: Storm Over Gift 3

Tym razem walka, podbój i kolonizacja przyjęły nazwę Dominion. Gra o fenomenalnej grafice 3D (maksymalna rozdzielczość 1280×1024) przedstawia teatr działań wojennych w odległej galaktyce. Cztery nieposkromione gatunki (Humans, Scorps, Darkens i Mercenaries) opuszczają swoje macierzyste planety i ruszają na podbój (wszech)świata. Na powierzchni kolejnych ciał niebieskich muszą nie tylko stawić czoło innym poszukiwaczom przestrzeni życiowej, ale również poradzić sobie ze śmiercionośną fauną i florą. Każdy gatunek w sobie tylko znany sposób (odmienne technologie) kolonizuje nieprzyjazne tereny pustyń, tundry, mokradeł i zastygłej lawy. Termin: maj 1998. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (kristoff)



Extreme Tactics

Niezliczone klony C&C szturmują rynek gier komputerowych. To kolejny z nich. Extreme Tactics obsadza gracza w roli przywódcy jednego z klanów walczących na odległej (zarówno w czasie, jak i przestrzeni) planecie Calibria. Cel toczącej się wojny to, jak zwykle, kontrola nad zagłębiami, w których wydobywany jest cenny surowiec – dziwne kryształy wykorzystywane przez mieszkańców planety do produkcji życiodajnej energii. Cechą wyróżniającą grę spośród innych RTS-ów ma być swoboda w tworzeniu nowych typów jednostek i wzorców ich zachowań (AI). Termin: jesień 1998. Producent: Media Station. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Half-Life

Zostajesz przydzielony do prowadzenia ściśle tajnego eksperymentu na terenie byłej bazy wojskowej. Chodzi o niedawno wynalezioną bramę międzywymiarową, za pomocą której można przejść do alternatywnego świata. Konstruktorzy bramy nie przewidzieli jednego: mogą przez nią przejść również mieszkańcy tamtego świata w kierunku dokładnie odwrotnym. Tak więc po kilku dniach eksperymentu wszyscy naukowcy są martwi, a w bazie roi się od dziwacznych potworów.



Tak w skrócie przedstawia się fabuła gry Half-Life, zapowiadającej się jako poważna konkurencja dla Quake'a II. Zresztą co się dziwić, skoro jako jedyna z zapowiadanych produkcji będzie wykorzystywać właśnie engine Quake'a II. Termin: koniec 1998. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Daikatana

W produkcję wykorzystującej znakomity engine Quake'a gry Daikatana zaangażowała się firma Ion Storm, założona przez Johna Romero, który razem z id Software zrobił Dooma i Quake'a. W odróżnieniu od poprzednich FPP (może oprócz Quake'a II), Daikatana będzie mieć rozbudowany wątek fabularny. Akcja gry zaczyna się w XXV wieku, a boha-





terem jest Hiro Miyamoto, specjalista od taktyki wojennej i pupilek doktora Toshiro Ebihara. Doktor zostaje zamordowany wkrótce po tym, jak odkrywa, że znajdujący się w jego posiadaniu miecz Daikatana dysponuje mocami pozwalającymi podróżować w czasie. Miecz zostaje skradziony, a Twoim zadaniem będzie odnaleźć go. Termin: jesień 1998. Producent: Eidos. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Gra Diablo zyskała ogromną popularność na całym świecie, również w Polsce. Podobnie było z dodatkiem Hellfire (pierwsza partia została sprzedana w naszym kraju już pierwszego dnia!). Nic więc dziwnego, że Blizzard pracuje pilnie nad częścią drugą swego wielkiego hitu.

Zmian w stosunku do pierwowzoru jest bardzo dużo. Przede wszystkim, przygoda nie ogranicza się już do zwiedzania jednego miasta. W Diablo II będzie można odwiedzić cztery miejscowości w różnej scenerii (m.in. pustynia i dżungla). Druga sprawa to bohaterowie. Tym razem będzie ich już pięciu, ale na razie wiemy tylko, że dwóch z nich zajmuje się czarami, dwóch preferuje walkę wręcz, a piąta postać łączy umiejętności czarnoksięskie z bitewnymi.

Do chwili obecnej firma Blizzard ujawniła więcej szczegółów tylko nt. jednej postaci. Jest nią Amazonka – mistrzyni w posługiwaniu się łukiem i oszczepem. Wiemy też, że bohaterowie zajmujący się magią będą mieć różne umiejętności oraz różne zestawy czarów, zatem prowadząc jednego z magów gracz dysponować będzie mocami nieosiągalnymi dla drugiej postaci i odwrotnie. Natomiast wojownicy będą mieli spore kłopoty z korzystaniem z magii. Niedostępne staną się dla nich czarodziejskie księgi, będą mogli czarować tylko przy użyciu pergaminów lub magicznych lasek.

Niestety, w Diablo II gracz nie będzie mógł swobodnie poruszać się po miastach. Dopiero po rozwiązaniu problemów w jednym będzie mógł przejść do następnego. Pocieszy nas jedynie fakt, że wolno będzie wracać do już poznanych grodów.

Postacie spotykane przez bohaterów w miastach wreszcie „ożyją". Nie będzie tak, że wygłaszają tylko kilka formułek, ewentualnie rzucają nam pod nogi jakiś pierścionek. W Diablo II będą animacje, mieszkańcy miast będą zmieniali miejsce pobytu w zależności od pory dnia (następna zmiana: w Diablo II doba podzielona jest już na dzień i noc), a niektórzy nawet wyrażą chęć przyłączenia się do bohatera i towarzyszenia mu w walkach (choć trudno to nazwać tworzeniem drużyny).



Firma Blizzard postanowiła, oczywiście, udoskonalić opcję gry wieloosobowej. W końcu to Battle.net przyniósł grze największą sławę i popularność. W Diablo II w rozgrywce przez Battle.net będzie mogło uczestniczyć aż 8 graczy (w Diablo tylko czterech), zostanie wprowadzona komunikacja głosowa (koniec ze żmudnym wklepywaniem odzywek!), zaś gracze – dzięki systemowi External Trading Interface – będą mogli handlować, nawet nie uczestnicząc w rozgrywce.



W D2 znajdzie się kilkadziesiąt nowych potworów. Czasem będą nosiły nazwy poznanych już w Diablo, choć zmieni się ich wygląd. Twórcy gry chcą, aby potwory były przerażające – a więc, przede wszystkim, znacznie większe niż te z Diablo. W części pierwszej niewiele było bestii wyższych od naszego bohatera, tu niemal wszystkie będą go przerastać. Każde z czterech miast-lokacji będzie miało swój własny, unikalny zestaw potworów. Ponieważ akcja gry jest liniowa, więc moc przeciwników będzie wzrastać w miarę kontynuowania przygody.

W Diablo II spotkamy starych znajomych, mianowicie kulawego chłopca Wirta i mędrca Caina, będziemy mogli także odwiedzić znaną już wioskę Tristram. Akcja gry rozpoczyna się zresztą w pobliżu Tristram, w górskiej twierdzy – siedzibie Sisters of the Slightless Eye. Oto demonowi Andurielowi udało się opanować zamek, dzięki wysłaniu hord potworów tajnymi, podziemnymi korytarzami. Część sióstr została złapana i Anduriel zamierza złożyć je w krwawej, rytualnej ofierze. Po śmierci siostry mają zasilić demoniczne wojska. Tu właśnie rozpoczyna się rola gracza, który jest jedyną (jak zwykle) osobą mogącą uwolnić świat od Anduriela.

Na termin wydania Diablo II proponowałbym patrzeć przez ciemne, a nie różowe okulary. Znając opóźnienia większości firm (w tym Blizzarda), nie liczyłbym na to, że program ukaże się na Gwiazdkę 1998. Obym się mylił.

Termin: IV kwartał 1998. Producent: Blizzard. Dystrybutor: CD Projekt.

Jacek Piekara

eXtreme Optimusa

Firma Optimus S.A. zorganizowała 24 lutego w Warszawie prezentację rozpoczynającą akcję promocyjną nowej linii komputerów – **eXtreme**. Składają się na nią 3 maszyny: **First**, **Fighter** i **Fury**, przeznaczone głównie dla graczy komputerowych i użytkowników programów multimedialnych.

Wszystkie maszyny wyposażone są w procesory Intela i akceleratory graficzne wykorzystujące chip Voodoo 3Dfx. **Roman Kluska**, prezes Optimus S.A., nie wykluczył wprowadzenia innych rozwiązań sprzętowych do komputerów eXtreme (np. akceleratorów bazujących na chipie Voodoo 2), choć zastrzegł, że muszą to być najlepsze w danej chwili na rynku i powinny pasować do pozostałych elementów komputera.





Integralną częścią oferty jest oprogramowanie multimedialne, gry i dostęp do Internetu, w którym posiadacze ekstremalnych komputerów będą mieć swoją stronę. Zapisując się na niej do specjalnego klubu, można będzie wygrać atrakcyjne nagrody, pograć bezpłatnie w gry on-line oraz założyć sobie konto internetowe 6,66 MB za 121 zł.

Najtańszy komputer serii eXtreme (3199 zł + VAT), First, pod ATX-ową obudową będzie mieć procesor Pentium 166 MMX, najdroższy (6399 zł + VAT), Fury – Pentium 300.

Antypiractwo

Policjanci Wydziałów ds. Przestępczości Gospodarczej Komendy Wojewódzkiej Policji we Wrocławiu i Komendy Rejonowej Policji Wrocław Śródmieście przeprowadzili kolejne działania przeciwko dystrybutorom nielegalnego oprogramowania komputerowego.

Jak poinformował nas podkomisarz Sławomir Cisowski, rzecznik KWP we Wrocławiu, kontrola przeprowadzona na wrocławskiej giełdzie komputerowej doprowadziła do zatrzymania 7 osób rozprowadzających pirackie płyty. Największą popularnością cieszyły się programy użytkowe, encyklopedie i katalogi multimedialne, programy do nauki języków oraz oprogramowanie systemowe. Sprzedawcy to osoby młode, w wieku od 16 do 22 lat, głównie uczniowie szkół średnich. Każdy z nich miał przy sobie kilkadziesiąt płyt. Ogółem zarekwirowano prawie 500 CD-ROM-ów z nielegalnym oprogramowaniem.



Policjanci i funkcjonariusze Wydziału Operacyjnego Urzędu Celnego, w ramach wspólnych działań, sprawdzili również giełdę mieszczącą się przed Halą Ludową. Zarekwirowano ponad 1000 płyt kompaktowych w związku z postępowaniami karno-skarbowymi. Kontrola ta była prowadzona wspólnie ze specjalistami z zakresu praw autorskich.

To już 3 akcja w tym roku, wymierzona w osoby popełniające przestępstwo przeciw własności intelektualnej i prawom autorskim.

* * *

Katowicka policja uruchamia adres, pod którym można zgłaszać akty piractwa komputerowego – **policja@policja.silesia.pl**

Szał Gier Komputerowych

23 lutego odbyła się w **Szkole Głównej Handlowej** impreza zatytułowana Szał Gier Komputerowych. W przedostatnim dniu karnawału połączono dyskotekę z grą na konsolach PSX. Studenci, z których część pierwszy raz miała do czynienia z konsolą, mogli pograć w dostarczone wraz z konsolami przez firmę **Sony Poland** gry: Bushido Blade, Tekken II, Rapid Racers, Ace Combat 2 i Cool Borders.

Uczestnicy wyraźnie podzielili się – część męska wybierała raczej konsole, damska przedkładała taniec nad elektroniczną rozrywkę. Rozlosowane podczas imprezy 3 roczne prenumeraty Gamblera CD przypadły panom – jest duże prawdopodobieństwo, że trafiły we właściwe ręce.

Samorząd studencki SGH, organizator Szału Gier Komputerowych, planuje kolejne imprezy dla miłośników gier.

Wieści

Z kraju

Wiosenne targi **Gambleriada** odbędą się w dniach 8–10 maja w Hali Mera w Warszawie. Specjalnie na targi Gambler otworzył stronę **http://targi.gambler.com.pl/**, na której na bieżąco będziemy informować o atrakcjach przygotowywanych przez organizatorów i wystawców (w trakcie imprezy planujemy aktualizować ją co godzinę). Podczas targów redakcja Gamblera zorganizuje 3 turnieje – szczegóły na str. 17.

* * *

CD Projekt wydał pecetową wersję hitu z konsoli PSX – gry logicznej Bust-a-Move 2 w cenie 99 zł (dołączy ona do serii innych gier wydanych w tej samej cenie: Lomax, Conquest of the New World Deluxe, Lost Vikings 2).

* * *

L.E.M. wprowadził do sprzedaży zestaw Total Racing w cenie 169 zł, na który składają się: Destruction Derby, Screamer 2 i Rally Championship. Rewelacyjnie zapowiada się także kolejna, przygotowywana właśnie składanka – Total Heaven. Będzie zawierać: SimCity 2000, Settlers II i Civilization II PL. Cena – 179 zł.

Od 5 marca firma LEM stała się wyłącznym dystrybutorem produktów Activision na terenie Polski.

* * *

Mirage nie wyda jednak polskiej wersji gry Championship Manager 2 97/98. Powodem jest zaangażowanie się angielskich programistów (a to oni musieliby kompilować i testować program) w tworzenie trzeciej wersji produktu. Championship Manager 2 pojawi się w Polsce najpóźniej w marcu, w wersji angielskiej. Tomasz Mazur, dyrektor ds. marketingu firmy Mirage, zapewnia, że gra będzie miała od razu wbudowaną ligę polską.

* * *

Firma **TopWare** podała tytuły kolejnych produktów, które wyda w najbliższym czasie w Polsce. Najważniejsza będzie trylogia RGP Realms of Arkania, znana z pewnością fanom tego typu gier, a dotąd nie sprzedawana oficjalnie w Polsce. Jej pierwsze dwie części (Blade of Destiny i Star Trail) znajdą się w jednym pudełku, trzecia (Shadow over Riva) zostanie wydana osobno. Nowym produktem będzie także Man of War, gra strategiczna pozwalająca wziąć udział m.in. w 12 bitwach morskich z lat 1765–1815. Sztuczną Inteligencję do tej gry opracowała firma Simulations Canada, konsultant NATO i US Navy. Ostatnim produktem jest nowy add-on do gry Earth 2140. Znajdzie się w nim 50 misji do gry w pojedynkę, 20 scenariuszy sieciowych, 6 nowych jednostek, 2 nowe typy budynków i nowa muzyka w stylu techno/industrial. Wszystkie gry sprzedawane będą w cenie 49,95 zł.

Z zagranicy

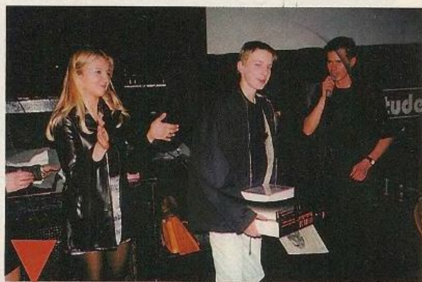
Westwood przygotowuje remake Dune 2. W Dune 2000 mają się znaleźć te same rasy i jednostki, co w oryginale. Grafika zmieni się na SVGA, dołożone zostaną filmowe sekwencje odpraw przed misjami, interfejs będzie przypominał bardziej C&C, pojawi się opcja multiplayer.

* * *

Firma **MHA** potwierdziła, że począwszy od roku 1999 przez 5 lat targi E³ będą się odbywały w Los Angeles. Wpływ na tę decyzję miały wielkie koncerny rozrywki elektronicznej, z siedzibami na zachodnim wybrzeżu.

Target – promocja

7 marca w Krakowie Hurtownia USER zorganizowała premierę prasową nowej gry Target, pierwszej polskiej strzelaniny 3D FPP na PC, która ma się ukazać w sprzedaży na początku kwietnia.


Zwycięzca turnieju Quake'a, Macler (w środku)


Turniej Quake'a

Imprezę, odbywającą się w studenckim klubie „38", podzielono na kilka części. Równolegle toczyły się sieciowe rozgrywki w Targeta i Quake'a. Pierwszy turniej miał na celu przede wszystkim pokazanie gry, gdyż nikt poza twórcami (nawet Robert Cozaś kierujący firmą USER) nie widział wcześniej wersji demonstrowanej podczas premiery. Zawodnicy oswajali się z grą, poznawali jej możliwości, nie zabrakło też ostrej rywalizacji. Zwycięsko wyszedł z niej Zeus, czyli Marek Niewiarowski, który w nagrodę otrzymał wersję beta gry Target z sierpnia ubiegłego roku. Jako jedyny w Polsce mógł w nią pograć w domowym zaciszu tuż po turnieju! Wszyscy finaliści otrzymają pełne wersje gry, gdy tylko pojawi się ona na rynku. Target został życzliwie przyjęty przez graczy (podobno niektórych tak wciągnęła gra, że zapominali o uczestnictwie w turnieju Quake'a).



Turniej Targeta – wyniki

1. Zeus (Marek Niewiarowski)
2. Hendrix (Przemysław Wojtak)
3. Seagal (Rafał Pikul)
4. Black (Piotr Chmiela)

Turniej Quake'a – wyniki

1. Macler
2. Yaromir
3. Acid
4. Toruviel



„Pod Jaszczurami"



Turniej Quake'a, trzeci już w historii klubu „38" i sponsora imprezy, firmy Sigma, to profesjonalnie przeprowadzone zawody, w których startowała krajowa czołówka z całej Polski. Zabrakło jedynie RooSa i Plastmana. Na dwóch telebimach można było śledzić pojedynki toczące się na dwóch niezależnych serwerach – w każdym uczestniczyło 4 zawodników. Dopiero w finale rozgrywano walki jeden na jednego. Zdecydowanie najlepszy był tu Macler, który w 20-minutowym finale pokonał 23 fragami Yaromira. Nagrodzony został za to m.in. kartą Helios 3D Voodoo Rush, ufundowaną przez producenta napojów energetycznych Warp 4 (napoje te były podczas imprezy rozdawane wśród graczy).

Publiczność dopisała i, co ważne, wykazała się dużą wytrwałością, obserwując zmagania graczy od godziny 9 do 19. Tłumaczyć to można sprawną konferansjerką i organizowanymi między rundami konkursami dla kibiców, w których można było wygrać drobne upominki. Ostrym przerywnikiem był koncert zespołu OVS grającego ciężką odmianę rocka i popisującego się ewolucjami z łańcuchami, pejczem i pieszczochą nabijaną gwoździami.

A wieczorem...

O 20.30 w klubie „Pod Jaszczurami" w kameralnym gronie można było przyjrzeć się bliżej Targetowi, porozmawiać z programistami, a nawet... dostać kawałek Targetu, który pojawił się w formie olbrzymiego tortu z logo gry.

Była to trzecia duża promocja polskiego produktu (jeden z nich jeszcze się nie ukazał, choć reklamowano go ponad 3 lata temu). Najwyraźniej Hurtowania USER wierzy w polski rynek (z wpływów na nim ma zamiar zwrócić koszty produkcji programu i może się to udać przy nakładzie 3000 sztuk), co w dzisiejszych czasach jest nader rzadkie. Pozostaje życzyć, by ten optymizm udzielił się innym polskim developerom i producentom oraz znalazł odbicie w sprzedaży programu. Będzie to można ocenić na początku kwietnia, kiedy Target trafi do sklepów.

Niespecjalny wysłannik do królewskiego miasta Krakowa

Sir Haszak

Twarzą w twarz z developerami

Około godziny 16 odbyła się konferencja prasowa, w której wzięli udział autorzy gry Target oraz twórcy innych produktów przygotowywanych na ten rok przez Hurtownię USER.
Głównym punktem programu była oczywiście prezentacja gry Target, której akcja toczy się w polskim światku przestępczym. Autorzy podkreślali fakt dostosowania produktu do polskich realiów poprzez wprowadzenie split screenu (nie każdy w Polsce ma sieć lub dostęp do niej) i scenerii polskiej ulicy (choć będą również lokacje egzotyczne). Ważne według nich jest także wprowadzenie wątku fabularnego (zlecanie kolejnych misji, sposób prowadzenia postaci w grze) i współczynników bohatera, którym gracz steruje, rosnących w miarę postępu w grze.
Podczas konferencji zaprezentowano także przygodówkę Bragens Berry i strzelaninę Desirae (premiera obu tytułów planowana jest na wrzesień).

Gambleriada Wiosna '98

II Turniej Tekken 2





Po długich rozmowach z uczestnikami Turnieju Soul Blade postanowiliśmy, że wrócimy do korzeni, czyli do Tekkena 2. Jest to gra bardziej widowiskowa; nie ogranicza się w takim stopniu jak SB do stosowania tych samych kombosów. Oprócz tego w kwietniu pojawi się Tekken 3 (za późno jednak, żeby zrobić turniej), więc będzie to pożegnanie z T2, czyli Turniej Wspominkowy i Pożegnalny, przepełniony Nostalgią. Jak zwykle – 32 zawodników. Zapraszamy tych, którzy zajęli znaczące miejsca na poprzednich turniejach SB i T2 – oni też muszą przysłać pisemne zgłoszenie. Resztę wylosujemy spośród tych, którzy nadeślą kupony. Liczę na Wasz udział. Będzie jak zwykle ciekawie.





Kupon należy przysłać pod adresem redakcji do dnia 17 kwietnia 1998 r. (decyduje data stempla pocztowego). Turniej odbędzie się w piątek, 8 maja 1998 r. podczas VI Targów Gier Komputerowych Gambleriada, w warszawskiej Hali Mera.

ZooltaR Organizator

Zgłoszenie do II Turnieju Tekken 2

Imię ....

Nazwisko ....

Adres ....

....

Tel. ....

e-mail ....

I Turniej Quake II



Zapraszam do Pierwszego Turnieju Quake II. Aby uniknąć problemów, które pojawiły się na poprzednich targach zdecydowaliśmy, że tym razem dopuszczonych zostanie 32 zawodników. Dołączenie do kuponu demka z gry multiplayer lub z BOT-ami (jest ich kilka w Internecie) znacznie zwiększy szansę na udział w turnieju. Uprzedzam, że to nie wynik będzie decydował, ale styl gry i prezentacja umiejętności.

Gracze z Warszawy mogą pokazać, co potrafią w Granecie, gdzie zostaną ocenieni fachowym okiem RooSa, Błażeja i moim (zaznaczcie, że Wy w tej sprawie – wystarczy pograć godzinę). Ze zgłoszeń przysłanych bez demka wylosujemy 10. Wiem, że wielu z Was uzna to za niesprawiedliwe, ale zależy mi na zagwarantowniu jak najwyższego poziomu Turnieju. Chcę uniknąć kłopotów z graczami, którzy przysyłają zgłoszenia tylko po to, żeby wejść na targi za darmo, a na turnieju nie potrafią nawet wpisać swojego imienia (to właśnie spowodowało opóźnienia na poprzedniej Gambleriadzie – kończyliśmy już po zamknięciu Targów). Gramy na mapkach z Point Relase, radzę dobrze się z nimi zapoznać. To tyle. Do zobaczenia na Turnieju.



Kupon należy przysłać pod adresem redakcji do dnia 17 kwietnia 1998 r. (decyduje data stempla pocztowego). Turniej odbędzie się w sobotę, 9 maja 1998 r., podczas VI Targów Gier Komputerowych Gambleriada, w warszawskiej Hali Mera.

ZooltaR Organizator

Zgłoszenie do I Turnieju Quake II

Imię ....

Nazwisko ....

Adres ....

....

Tel. ....

e-mail ....

I Turniej StarCraft



Mamy zaszczyt ogłosić, że po raz pierwszy na Gambleriadzie odbędzie się turniej gry strategicznej. StarCraft, najnowsza strategia czasu rzeczywistego firmy Blizzard, zapewni wszystkim godziwą zabawę. Rozgrywka będzie dynamiczna – kolejne rundy eliminacji, w których weźmie udział 32 zawodników, trwać będą po pół godziny, zaś runda finałowa – godzinę. Wszystkich miłośników strategii i szybkiej akcji zapraszamy do udziału w turnieju, którego głównym sponsorem jest polski dystrybutor gry StarCraft – firma CD Projekt.





Kupon należy przysłać pod adresem redakcji do dnia 17 kwietnia 1998 r. (decyduje data stempla pocztowego). Turniej odbędzie się w niedzielę, 10 maja 1998 r., podczas VI Targów Gier Komputerowych Gambleriada, w warszawskiej Hali Mera.

Zgłoszenie do I Turnieju StarCraft

Imię ....

Nazwisko ....

Adres ....

....

Tel. ....

e-mail ....

The Curse of Monkey Island

Nie ma chyba w światku graczy komputerowych osoby, która nie znałaby serii Monkey Island i jej głównych bohaterów: Guybrusha Threepwooda oraz pirata-zombie, Le Chucka. Postacie te przeszły już do legendy, podobnie jak sama seria. I nic dziwnego, gdyż jest to prawdopodobnie najlepszy cykl przygodówek, jaki do tej pory ujrzał światło dzienne. Na trzecią część czekały tysiące wielbicieli komputerowej rozrywki na całym świecie. Cierpliwość opłaciła się - The Curse of Monkey Island jest naprawdę świetną przygodówką, na miarę swoich poprzedniczek.

Akcja gry

rozpoczyna się wkrótce po zakończeniu części drugiej. Gdy włączymy intro, widzimy Guybrusha unoszącego się na środku morza w wannie. Po długiej tułaczce dopływa do wyspy, na której przebywa akurat jego ukochana Elaine. Tak się składa, że w tej właśnie chwili fort jest szturmowany przez galeon naszego starego znajomego, Le Chucka, który - szalejąc z miłości do Elaine - jest gotów zrobić wszystko, żeby zdobyć dziewczynę. Guybrush zostaje schwytany przez Le Chucka i osadzony w ładowni statku. Tam spotyka swojego dawnego przyjaciela, Wally'ego. I w tym momencie wchodzisz do akcji Ty.

Gra dzieli się na epizody. Pierwszy z nich jest bardzo krótki i stanowi coś w rodzaju prologu. Nie zdradzę chyba zbyt wiele, jeśli wyjawię, że już wkrótce, na skutek klątwy Voodoo, Elaine zamieni się w złotą statuę i zostanie porwana (już jako statuetka) przez nie zidentyfikowanych piratów. Guybrush będzie musiał odbić ukochaną i uwolnić ją od klątwy, którą sam na nią sprowadził (zresztą niechcący, jak zwykle). Po drodze czeka go mnóstwo ciekawych przygód, no i oczywiście nieunikniona konfrontacja z Le Chuckiem, który wcale nie zamierza popuścić, chociaż jego statek trafił szlag (to również było nieumyślnym działaniem Guybrusha).



Fabuła gry jest bardzo rozbudowana, Guybrush ciągle popada w nowe kłopoty, w miarę jak usiłuje rozwiązać wcześniejsze. Kręcąc się po wyspach Morza Karaibskiego, spotka mnóstwo znajomych postaci, przedmiotów oraz motywów. Niektórzy rozmówcy nawiązują do wydarzeń z poprzednich części. The Curse of Monkey Island stanowi bowiem nierozłączną całość z poprzednimi odcinkami cyklu i największą przyjemność z grania będą mieli ci, którzy wiedzą, co działo się w The Secret of Monkey Island i Le Chuck's Revenge.



Interfejs

jest bardzo intuicyjny. Jeden kursor pozwala wykonać jedną z trzech czynności (weź/użyj, mów, patrz). Trochę to mało, biorąc pod uwagę interfejs części poprzednich, w którym system SCUMM był bardzo rozbudowany i operował kilkunastoma komendami. Tak się niestety składa, że wszystkie bez wyjątku nowe gry przygodowe używają maksymalnie uproszczonego sterowania i firma LucasArts nie miała innego wyjścia, jak dostosować się do panujących obecnie trendów. Cóż, stare czasy minęły bezpowrotnie...

Tak więc, do wyboru masz trzy komendy. Gdy naciśniesz i przytrzymasz lewy klawisz myszy, pokazuje się minimenu, z którego wybierasz żądaną opcję. Prawy klawisz daje dostęp do zawartości kieszeni Guybrusha. Przedmioty możesz wykorzystywać na różne sposoby, możesz je też łączyć ze sobą, by osiągnąć bardziej skomplikowane cele. Obsługa TCoMI jest bardzo łatwa do opanowania, dosyć łatwo też można wykombinować, co zrobić z danym przedmiotem. W odróżnieniu bowiem od części poprzednich, w Monkey Island 3 możliwości nie ma tak strasznie dużo. Ogranicza to może trochę swobodę gracza, ale

Przewodnik Czytelnika

Oceny

0 – 29% – zbrodnia
30 – 39% – zła
40 – 49% – mierna
50 – 59% – przeciętna
60 – 69% – dobra
70 – 79% – bardzo dobra
80 – 89% – znakomita
90 – 99% – GENIALNA, WYBITNA, KICKS ASS
100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

Znaczki

Szczególnie wyróżniające się gry uhonorowane są specjalnymi znaczkami. Oto one:



Gra miesiąca – produkt wybitny, wyrastający wysoko ponad przeciętność, oceniony zazwyczaj powyżej 90%; tym znaczkiem będzie opatrzony najwyżej jeden tytuł w miesiącu.



Wyróżnienie – gra znakomita, godna polecenia nie tylko miłośnikom gatunku, który reprezentuje.

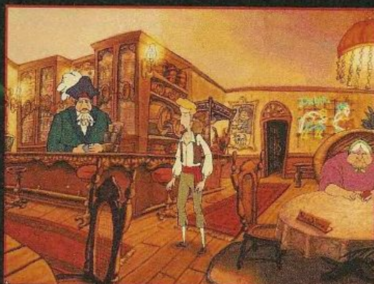


Eureka, czyli wyróżnienie za innowacyjność – tytuł wnoszący świeże pomysły, choć niekoniecznie będący absolutnym przebojem.

Mamy nadzieję, że przewodnik ułatwi znalezienie gry spełniającej Wasze oczekiwania i wartej wydania pieniędzy, których przecież nigdy nie ma za dużo.

REDAKCJA

gwarantuję, że i tak jest nad czym myśleć. Seria Monkey Island przez długi czas była w opinii graczy jedną z najtrudniejszych przygodówek i jest to opinia poniekąd uzasadniona.



Oprawa gry

na najwyższym poziomie. Zarówno grafika, jak i muzyka robią naprawdę spore wrażenie. Omówienie zacznę od grafiki. Jest typowo kreskówkowa, bardzo starannie wykonana. Wysoka rozdzielczość, ciepłe kolory, krótko mówiąc - po prostu śliczna.



Ostatnia gra, która wyróżniała się tak ładną oprawą graficzną, to chyba Discworld 2 (około roku temu). Bardzo dobrze wykonane są także animacje - gdy się ogląda filmowe przerywniki w tabule, ma się wrażenie patrzenia na pierwszorzędnie wykonaną kreskówkę.

Muzyka opiera się na, znanym z dwóch poprzednich części, motywie instrumentalnym w nowej aranżacji. Pierwszej klasy są dialogi czytane przez lektora - postacie mówią na tyle wyraźnie, że gracz w miarę dobrze znający angielski nie powinien mieć kłopotów ze zrozumieniem. Można także włączyć podpisy na ekranie - wprawdzie psuje to nieco atmosferę, ale ułatwia zrozumienie.

Zawsze twierdziłem, że to nie oprawa decyduje o grywalności, ale nie da się ukryć, iż starannie wykonana grafika i dźwięki znacznie podnoszą atrakcyjność gry. Ma to spore znaczenie w dzisiejszych czasach, gdy każda gra, która odstaje od przyjętych standardów, traci szanse na powodzenie.

Główny atut

gry to wspaniała atmosfera, tak doceniana przez wszystkich, którzy zetknęli się z serią. Każda postać jest niezwykle barwna. Dialogi - niesamowicie zabawne, sporo sytuacji tak paradoksalnych, że brzuch boli ze śmiechu.

Podobnie jak pierwszą i drugą część cyklu, The Curse of Monkey Island cechuje nadzwyczajna świeżość, lekkość - tego brakuje wielu dzisiejszym grom. Trudno powiedzieć, co sprawia, że scenariusz jest tak chwytliwy. Fakt pozostaje jednak faktem - jeżeli zaczniesz grać, nie spoczniesz, dopóki nie ukończysz gry. Specjaliści z LucasArts po raz kolejny pokazali światu, że należą do ścisłej czołówki.



Gdy patrzę na piękną, dopieszczoną grafikę w MI, nasuwa mi się pytanie: kiedy wreszcie polskie gry choć w połowie dorównają czołowym produkcjom zachodnim? Bo chociaż nasz rynek komputerowy rozwija się szybko, rodzime produkcje w dalszym ciągu wyglądają żałośnie w porównaniu z grami klasy Monkey Island.



Dwie dobre rady

- Grając w Monkey Island 3, nie spiesz się. Nawet jeżeli korzystasz z gotowego rozwiązania, staraj się samemu pochodzić po każdej nowej lokacji i dokładnie się jej przyjrzeć. Jeżeli będziesz się kurczowo trzymał rozwiązania i wykonywał tylko to, co niezbędne, ominie Cię połowa zabawnych dialogów i sytuacji.
- Nie bój się wykonywać dziwacznych czynności. W tej grze na pewno nie stanie Ci się krzywda. Co najwyżej zostaniesz nagrodzony zabawną animacją lub komentarzem. Rób więc wszystko, co Ci przyjdzie do głowy i uważnie obserwuj, co się dzieje. Dzięki temu gra sprawi najwięcej przyjemności.

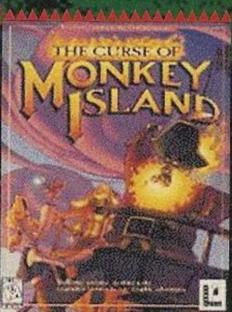
Podsumowanie

The Curse of Monkey Island jest naprawdę wspaniałą przygodówką. Prawdopodobnie będzie najlepszym tytułem roku 1998 w tej kategorii, gdyż nie zapowiada się, by jakakolwiek inna gra przygodowa miała szansę przyćmić jej blask.

Trzecia część Monkey Island jest naprawdę godna polecenia nawet tym z Was, którzy nie lubią zbytnio przygodówek. Tej gry po prostu nie można nie polubić. Tak więc, jeżeli macie zamiar wydać pieniądze na kupno przygodówki (i znacie angielski), Monkey Island 3 jest z całą pewnością najlepszym kandydatem. A jeśli ktoś poczuje się rozczarowany, niech da znać - będzie pierwszą znaną mi osobą, której MI 3 nie przypadła do gustu.



FROGGER



LucasArts/Virgin 1997
IPS CG
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 98%
Dźwięk: 98%
Ogółem: 98%

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Książę i Tchórz

Scenariusz gry Książę i Tchórz jest dziełem Adriana Chmielarza i naszego redakcyjnego kolegi, Jacka Piekary. Proces powstawania tej gry i perypetie z nim związane śledziliśmy więc na bieżąco. Jednak z pisaniem recenzji postanowiliśmy zaczekać, aż pojawi się pełna wersja programu, a więc do końca lutego. Pełna, czyli z kompletem głosów aktorskich – przez długi czas nagrane były tylko partie Kazimierza Kaczora, grającego rolę Arivalda („wydziedziczonego" grze bohatera opowiadań Jacka). Uważamy – i zdania nie zmienimy – że w przygodówce głosy postaci są bardzo ważne! Nie można się pokusić o ocenę gry, jeśli się ich nie słyszało. To odpowiedź na pytanie: „Dlaczego później niż niektórzy?".

Warto było czekać na pełną wersję. Co prawda Kazimierz Kaczor mnie nie przekonuje (choć technicznie perfekcyjny – słychać to w kwestiach zabarwionych emocjami). Co prawda głos Księcia jest bardzo stonowany, wyprany z emocji. Za to fenomenalnie dobrano głosy wszystkich pozostałych bohaterów: kupców, alchemika, mnicha, żony barda... Postacie mówią pięknie, bajkowo, tak jak się tego można było spodziewać po...

No właśnie.

Po ciepłej, spokojnej, dowcipnej, zgrabnej opowieści, w której widać rękę Jacka Piekary, „polskiego Pratchetta", twórcy rodzimej bajkowej odmiany fantasy, jakże różnej od dzieł typu „...i zamachnął się straszliwie mieczem...". KiT (cóż za niefortunny i nieprawdziwy skrót!) obsadza nas w roli młodego cwaniaczka, który dzięki drobnemu targowi z demonem wszedł w ciało pięknego Księcia. Pech chciał, że tuż przed pojedynkiem Księcia z Czarnym Rycerzem. Młody człowiek nawiał, król, jego ojciec, wyparł się



go. Teraz my musimy rozwiązać cały ten galimatias, podróżując w czasie i przestrzeni po blisko stu lokacjach.

KiT to klasyczna przygodówka w starym stylu. Widać to już po interfejsie. Na każdym przedmiocie (osobie) możemy wykonać ten sam zestaw czynności (podejdź, obejrzyj, weź, porozmawiaj, otwórz etc.). Warto tu dodać, że gra ma bardzo intuicyjną i wygodną obsługę dzięki zastosowaniu kilku oryginalnych pomysłów.

KiT jest grą dość trudną, ale nie głupio trudną. Nie ma tu wbijania gwoździ zegarkiem czy tłuczenia okien kosiarką do trawy. Zagadki są logiczne, zdrowy roz-



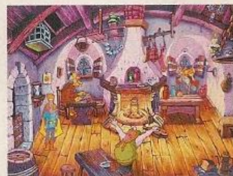
sądek triumfuje. Niekiedy pojawia się element zręcznościowy (należy jakąś czynność wykonać w ściśle określonym momencie, np. zabrać żebrakowi kapeć dokładnie w chwili, gdy ten go strąca), jest też czysto zręcznościowa gra w łapki. W sumie – niestresująca przygodówka dla każdego.

Na koniec chciałbym wymienić dwie najwspanialsze rzeczy w tej grze. Pierwsza to dialogi: lekkie, dowcipne, świetnie napisane, jak na autorów z literacką przeszłością przystało (wszak i teksty Adriana były publikowane w Fantastyce). Po takich pochwałach Jacek Piekara w swoich recenzjach zawsze podaje przykłady negatywne, więc i ja nie będę gorszy. Ubawiło mnie pytanie zadawane Alchemikowi: „Dlaczego dokładnie stworzyłeś humunkulusa?". Jak rozumiem, chodzi o to, że przecież można go było stworzyć niedokładnie. No, ale czepiam się.

Po drugie, najpiękniejsza w KiT jest grafika. Dla mnie to absolutne mistrzostwo



świata. Zabijcie mnie, ale nawet Curse of the Monkey Island tak mi się nie podobała. Fantastycznie wycyzelowane obrazki w wy-



sokiej rozdzielczości, piękne, pastelowe kolory, a wszystko w charakterystycznej, uroczej konwencji. Na tę grę można patrzeć całymi godzinami. Przy okazji wypatrzyłem interesujący detal: otóż w mieście musimy dostarczyć kucharzowi czosnek do zupy, co należy zrobić w nieco zawikłany sposób, zabierając go z przyszłości. Tymczasem w pobliskiej karczmie... wianuszek główek czosnku spokojnie wisi sobie nad kominkiem.



Książę i Tchórz to znakomita gra przygodowa, bez wątpienia najlepsza w tej chwili polska produkcja. Jest to gra ciepła, pełna dowcipu (choć nie komedia!), fantastycznie wykonana, a przy tym przeznaczona nie tylko dla miłośników gatunku. Przy następnej wizycie w sklepie warto dać sobie wcisnąć ten KiT.

ALEX



Książę i Tchórz

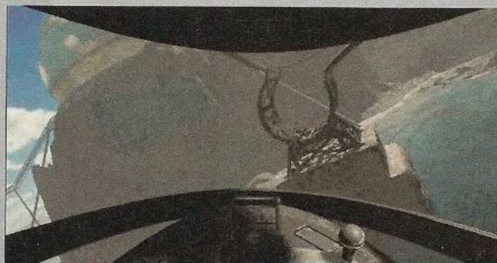
IPS CG/Metropolis SH 1998
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 94%
Dźwięk: 74%
Ogółem: 83%

Wymagania sprzętowe:
486 DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

RIVEN
THE SEQUEL TO MYST

Był taki czas, kiedy grę przygodową pod Windows rozpoznawało się na milę. Niezbyt dobrze zeskanowane tła, prawie zupełny brak ruchu na ekranie, interfejs prosty jak kij od szczotki. Tymi właśnie cechami wyróżniały się pierwsze „okienkowe" przygodówki. Nigdy ich nie lubiłem i nie kryłem się z tym. Na szczęście, po stosunkowo niedługim czasie sytuacja znacznie się poprawiła. Gry pod Windows zaczęły być coraz mniej sztywne, aż w końcu dorównały poziomem zwykłym przygodówkom pod DOS.

Ponieważ Myst był klasycznym reprezentantem pierwotnej wersji okienkowych przygodówek, nigdy nie wzbudził mojego entuzjazmu. I chociaż zbierał pochwały ze wszystkich stron świata, uważałem go zawsze za grę zbyt statyczną, zbyt mało wciągającą. Od czasu wydania Mysta upłynęło kilka lat. O Rivenie, jego następcy, słyszało się już od dawna, jednak nic

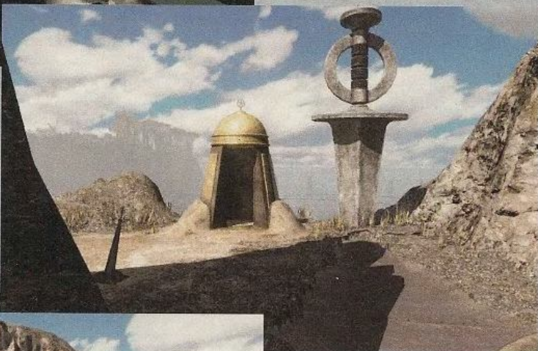


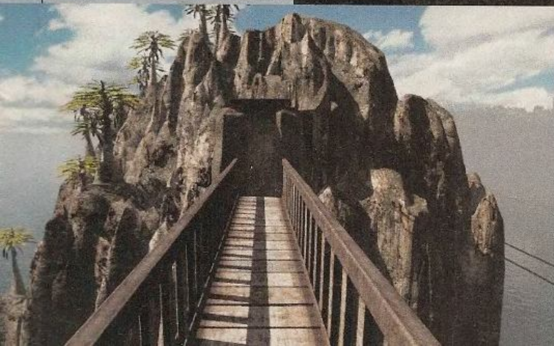
konkretnego. Ciekawy byłem, jak autorzy poradzą sobie z kontynuacją. Zadanie nie było wcale proste.

Z jednej strony – gra miała stanowić kontynuację pierwszej części, a więc nie mogło być mowy o radykalnych zmianach koncepcji. Z drugiej jednak – przez te kilka lat wiele się na rynku zmieniło i lekkomyślnością byłoby wydawanie gry zgodnej z przestarzałymi kanonami, która z pewnością nie sprostałaby wymaganiom współczesnych graczy. Co więc wynikło z tego dylematu? Otóż nic dobrego. Riven pod względem klimatu i stylu jest bardzo podobny do Mysta. Punkt. Niestety, przejął od poprzednika również wszystkie złe cechy, czyli małą spektakularność, statyczność oraz ogólnie pojętą sztywność, która charakteryzowała stare gry.

Przegląd zacznę od krótkiego omówienia fabuły. Akcja toczy się oczywiście w tym samym świecie, który poznaliśmy w poprzedniej części. Nasz bohater ponownie spotyka Atrusa, któremu już pomagał w przeszłości, a który teraz prosi o kilka drobnych przysług (nie będę zdradzał jakich, by nie psuć Wam zabawy).

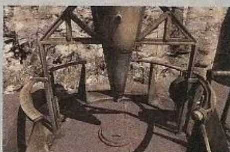
Podczas wykonywania misji wpadasz na trop różnych dziwnych i niepokojących wydarzeń. Intrygi, zagadki, nieoczekiwane zwroty akcji – wszystko to można znaleźć w Rivenie. Niestety, typ zadań, które trzeba rozwiązywać nie każdemu musi przypaść do gustu. Nie twierdzę, że scenariusz gry jest kiepski – jest po prostu inny. Trochę to razi, choć z drugiej strony – mała odmiana nikomu nie zaszkodzi.





Grafika pozostała taka sama, no, może istnieją drobne różnice. W dalszym ciągu oglądamy renderowane, sterylne tła. W dalszym ciągu między lokacjami przemieszczamy się skokowo. Trochę częściej mamy okazję oglądać wstawki animowane, trochę częściej też można wykonać jakąś czynność. Poza tym jednak niewiele się zmieniło od czasów starego Mysta. Żadnej rewolucji. W zasadzie gra nie odbiega zbytnio poziomem od innych tytułów obecnych na rynku. Na pewno jednak niczym nie zaszokuje, ani nie zadziwi.

Ogólnie Riven sprawia wrażenie gry bardzo spokojnej. Niewiele rzeczy dzieje się w niej w sposób gwałtowny. Przez większość czasu będziesz po prostu włóczył się po pustych komnatach lub dłubał przy jakimś nie zidentyfikowanym urządzeniu. Na wszystko



masz czas, ze wszystkim zdążysz. To nie to, co w grach z elementami czasowymi czy zręcznościowymi. Jeżeli liczysz na silne emocje, tutaj ich nie znajdziesz. Jeżeli miałbym komuś polecać Rivena, to raczej graczom starszym i bardziej doświadczonym. Takim, którzy nie oczekują od gry fajerwerków.



Miałem sporo problemów z oceną Rivena. Niezbyt mi się podobał, lecz trudno było znaleźć jakiś konkretny powód. Chcąc nie chcąc, muszę użyć wyświechtanego stwierdzenia, że nie przypadł mi do gustu za... całokształt. To mój osobisty pogląd. Być może Wam gra się akurat spodoba.

FROGGER

RIVEN
THE SEQUEL TO MYST

Red Orb Entertainment 1998
Mirage
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 85%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 70%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

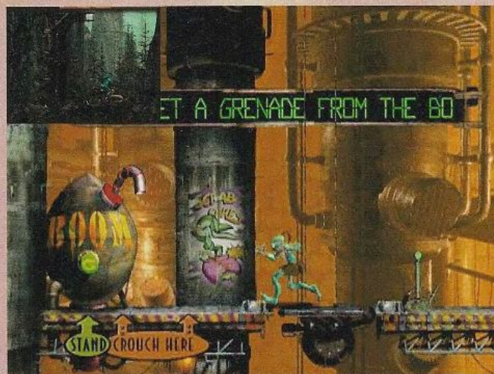


Oddworld: Abe's Oddysee

Abe był niewolnikiem. Od zawsze pracował na Farmach Rupture, zajmujących się przetwarzaniem produktów mięsnych. Wydawało mu się, że praca jest dobra, że jest nieźle traktowany (z tym można akurat dyskutować, ale w sumie lepiej, żeby Cię bito niż miałbyś skończyć jak te nieszczęsne Meeche, z których robili takie dobre ciastka). I wtedy, przez zupełny „okolicznik zbiegu" Abe poznał plany szefa wytwórni Molocka, dotyczące nowego produktu. Nowym daniem mieli być Mudokoni. Problem w tym, że Abe był właśnie Mudokonem.

W jego umyśle szybko zapanowała niepodzielnie jedna myśl – UCIEKAAAAAAAĆ!!! Ale czy można uciec, zostawiając swoich pobratymców? Wiadomo, że prędzej czy później skończą w postaci hamburgerów, hot-dogów czy nawet zapiekanek. Trzeba ich uratować.

W momencie, w którym zaczyna się wielka ucieczka Abe'a, do zabawy wkracza gracz. I to właśnie jego zadaniem będzie przeprowadzenie kilkunastu zbiegów do końca każdego etapu.



Na pierwszy rzut oka O:AO przypomina każdą lepszą platformówkę. Nasz bohater może biegać, skakać, turlać się i generalnie robić dokładnie wszystko to, co bohater każdej innej platformówki. Poza jednym – Abe jest pacyfistą i nie posiada żadnej broni. Jego jedynym orężem jest... mózg. Otóż potrafi on przez medytację wyzwolić potężną siłę psychiczną dającą mu możliwość przejmowania kontroli nad Sligami. Sligowie to strażnicy w Farmach. Ich głównym zadaniem jest fizyczne znęcanie się nad pracownikami. Ale kiedy Abe zaczyna śpiewać, szybko stają się zupełnie bezwolni i można z nimi zrobić wszystko, co się nam żywnie podoba. Ponieważ są uzbrojeni, w większości przypadków będziemy ich używać do oczyszczania drogi z innych Sligów, względnie rozmaitych przeszkód życiowych. Kiedy już nam się znudzi ganianie tym żółtym czymś z ośmiornicą zamiast pyska (tak wyglądają Sligowie), wystarczy zaśpiewać jeszcze raz, a Slig eksploduje na malutkie kawałeczki, co Abe skwituje krótkim, głupawym śmiechem.





Ważna część gry to coś, co autorzy nazwali „gamespeak". Jest to specjalny język, którym posługują się Mudokonowie. Składa się co prawda tylko z kilku słów, ale wystarczą one w zupełności do grania. Można się przywitać, poprosić, żeby ktoś za nami poszedł, zatrzymał się w miejscu i na nas poczekał, można zagwizdać itd. I w tym momencie staje się jasne, dlaczego Oddworld nie jest zwyczajną platformówką. Chodzi w niej o to, aby doprowadzić innych Mudokonów do swego rodzaju teleportu. W tym celu trzeba tak przygotować dalszą drogę, aby nie wpadli w zapadnie, nie zostali zastrzeleni przez Sliga, zgnieceni czy też zlikwidowani w dowolny inny sposób. Kiedy już wszystko jest gotowe, musimy po nich pójść, zwołać ich, a następnie dojść na miejsce, z którego zostaną teleportowani. Proste, prawda? Przypomina mi to czasy wspaniałych gier logicznych na Amigę. Siedziało się całymi dniami przy komputerze, próbując doprowadzić jakieś stworzenia w jakieś miejsce (i niekoniecznie były to lemingi :)). Taki sam klimat ma Oddworld.



Sama gra bardzo mi się podobała. Oczywiście, mówię o wrażeniach estetycznych związanych z dźwiękiem i grafiką. Intro nie dość że zabawne, to jeszcze ładnie wykonane (choć nie umywa się do wersji PSX). Grafika w wysokiej rozdzielczości – wspominam o tym bo, o dziwo, zdarzają się jeszcze gry działające w niskiej. Doskonała animacja wszystkich postaci, zwłaszcza scenka, kiedy Slig bije karabinem biednego Mudokona – heh.

„Gamespeak" brzmi doskonale. Głos Abe'a został świetnie wymodulowany i jest bardzo zabawny. Innych odgłosów nie ma wiele, ale są wykonane profesjonalnie. Widać, że Oddworld Inhabitants to dobra grupa developerska, która robi solidnie wykonane gry. Hm... to znaczy, mam nadzieję, że będzie robiła, bo póki co Oddworld: Abe's Oddysee jest ich debiutem, ale debiutem na najwyższym poziomie.

Jak widzicie, gra jest ciekawa i oryginalna. Przypomina złoty okres rozrywki komputerowej, kiedy siedziało się nad jedną planszą przez tydzień i rozpaczliwie próbowało rozwiązać jakiś problem. Może nowe pokolenie graczy, które nie pamięta takich gier jak np. Lemmingi, zrozumie, że komputer nie służy tylko do grania w FPP i RTS – ostatnio na rynku pojawiają się głównie takie gry.

ZOOLTAR – INHABITANT OD ODDWORLD

Oddworld: ABE'S ODDYSEE

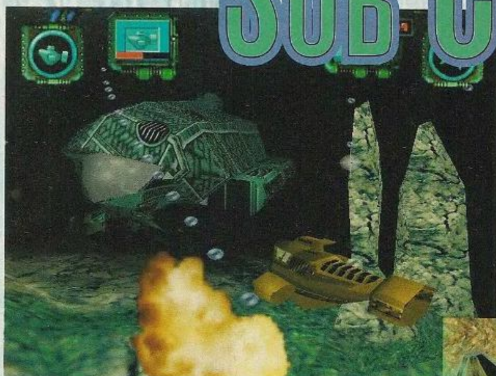
GT Interactive 1997
L.E.M.
Platformówka/logiczna
PC CD-ROM
Grafika: 78%
Dźwięk: 83%
Ogółem: 82%

Wymagania sprzętowe: Pentium 120, 16 MB RAM, CD-ROM 4×

Sub Culture

Są takie chwile w życiu każdego gracza, kiedy nie ma ochoty rozjeżdżać ludzi na ulicach (Carmageddon), zabijać niewinne kobiety i dzieci (Postal) czy nawet – w ostateczności – zmniejszać o 100% populację rasy Stroggów (Q2). Ma za to chęć być przez chwilę niewinnym, spokojnym człowiekiem. Najlepiej handlowcem, którego jedynym problemem jest zbyt pszenicy ozimej, której zakupił właśnie 5000 ton i nie ma co z nią





zrobić. Czasem gracz ma też ochotę popałętać się niezobowiązująco, popodziwiać piękne krajobrazy, najlepiej generowane przez komputer wyposażony w akcelerator 3D. Kiedy zdarzy Wam się taki moment w życiu, zagrajcie w Sub Culture.

W SC wcielasz się w rolę najemnika-handlarza. To całkowicie anonimowa osoba, której wszystkie dane są tak utajnione, że nie zna ich nawet zainteresowany. Sama gra przypominałaby każdego innego Frontiera czy Privateera, gdyby nie dwa małe szczegóły. Po pierwsze – akcja toczy się pod wodą; po drugie –



Twój batyskaf ma 2 cm długości. Bo SC dzieje się w świecie, o którym my, Duzi Ludzie, nie mamy najmniejszego (dosłownie) pojęcia. Siedzisz więc sobie bezpiecznie zamknięty w Twojej Żółtej Łodzi Podwodnej, przemierzasz spokojniutko głębiny i zajmujesz się tym, czym powinien każdy przyzwoity handlarz-najemnik.

Startujesz od zera. Masz tylko Twoją YSM (Yellow SubMarine), reflektor do rozjaśniania ciemności panujących w 3-metrowych



głębinach, zabójczą broń zasilaną baterią oraz specjalne urządzenie pozwalające zbierać perły i małe kawałki bardzo cennego minerału zwanego thorium. Kiedy już się trochę odkujesz, możesz kupić linę z hakiem albo nawet magnes i zacząć poszukiwania większych łupów. Nie lada kąskiem jest kiep (wypalony papieros), wielką wartość mają także monety i kapsle po napojach wyskokowych.

Gdy już Ci się znudzi handlowanie, możesz się nająć w jednym z miast do wykonania jakiejś niezwykle niebezpiecznej i odpowiedzialnej misji. Są 4 miasta, po 2 dla Imperium Procha i Bohinian. Obie frakcje (czy może rasy) prowadzą ze sobą wojnę. W momencie, kiedy zaczynasz grać, zimna wojna przeradza się w otwarty konflikt. Tylko od Ciebie zależy, po której stronie się opowiesz. I tu zaczyna się hmm.... najciekawszy element SC – misje. Trzeba przyznać, że zaprojektowane z pomysłem.

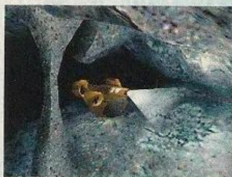
Podczas misji może się wydarzyć mnóstwo nieprzewidzianych zdarzeń. Na przykład Bohinianie każą odnaleźć łódź podwodną wypełnioną po brzegi ważnymi oficjelami zestrzelonymi przez Procha. Kiedy przypływasz na miejsce, okazuje się, że łódź owszem jest uszkodzona, tylko należy wła-



śnie do Procha, a na jej pokładzie konają z braku tlenu jacyś naukowcy. Bohinianie wykorzystali Cię, aby ich podstępnie porwać. Możesz więc odholować łódź albo do miasta Procha (jest bliżej – bardziej się opłaca), albo lojalnie – do Touka Reef (miasto Bohine). Jak rozwinie się Twoja kariera, zależy tylko od Ciebie. Rodzajów misji jest sporo – czasem trzeba coś zniszczyć (nie do końca jest pacyfistycznie), czasem poszpiegować itd.

Niestety, gra ma jedną zasadniczą wadę – jest KOSZMARNIE ograniczona. Akwen, w którym rozgrywa się akcja, pomimo kilku miłych akcentów w postaci buta, puszki po konserwach czy gigantycznej kotwicy, poznajemy już po godzinie pływania. Tylko 5 lokacji – to zdecydowanie za mało. Niewiele jest też dodatkowych zabawek, które można zainstalować na YSM. Gdyby nie ciekawe misje, w grze nie byłoby nic pociągającego oprócz... Ha! Oprócz absolutnie fenomenalnej oprawy – zarówno dźwiękowej, jak i graficznej.

Sub Culture jest grą bardzo dobrą, ale... zbyt ograniczoną – robi wrażenie rozbudowanego demka. Momentami (stanowczo zbyt długimi) nudnawa.



Dlatego polecam ją ludziom spokojnym, którzy nie lubią dużo strzelać i wolą popodziwiać podwodne, rewelacyjne widoczki. Dobra jako relaks.

TRZYPALCZASTY ZOOLTAR

PS Zastanówcie się, kiedy następnym razem wrzucicie coś do wody. Możecie być odpowiedzialni za zamordowanie kilku tysięcy ehm... osób... noo... ludków... yyy... stworzonek... A poza tym, to nieładnie śmiecić.



Ubi Soft/Criterion 1997
L.E.M.
Symulacyjno-handlowa
PC CD-ROM
Grafika: 92%
Dźwięk: 85%
Ogółem: 77%

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Steel Panthers III Brigade Command: 1939-1999

SP3 to kontynuacja znanej serii, rozpoczętej w 1995 r. wydaniem gry Steel Panthers, bazującej na historii II wojny światowej. Rok później na rynku pojawiła się Steel Panthers II, która zajmowała się historią konfliktów współczesnych.

W Steel Panthers III Brigade Command: 1939–1999 połączono tematykę dwóch poprzednich odcinków. Możemy uczestniczyć w walkach, stoczonych od początku II wojny światowej aż do czasów współczesnych, opartych na wydarzeniach rzeczywistych lub hipotetycznych.

Steel Panthers III to strategiczna gra heksagonalna z



podziałem na tury. Podobnie jak poprzednie odcinki, koncentruje się na działalności sił lądowych, choć możemy uzyskać także wsparcie z powietrza lub morza. Do dyspozycji mamy 40 scenariuszy oraz 6 kampanii.

Oprawa graficzna i dźwiękowa są na niezłym poziomie. Grafika terenu i jednostek prawie identyczna jak w Steel Panthers. Życie umila nam wiele filmów dokumentalnych niezbyt wysokiej jakości, czarno-białych i kolorowych (niektóre mogliśmy obejrzeć już w SP2). Niestety, czas upływa i warto by pomyśleć o jakichś zmianach...

Czym różni się Steel Panthers III od poprzednich gier serii? Przede wszystkim zmieniła się skala działań – heksy zostały powiększone, teraz jeden odpowiada 200 jardom – wzrosła więc liczba i wielkość jednostek biorących w nich udział. W poprzednich „odcinkach" walczyliśmy niewielkimi oddziałami. Były to drużyny piechoty, pojedyncze wozy bojowe... W SP3 możemy kierować brygadą, każda ikona odpowiada plutonowi. Więcej czołgów i żołnierzy... Jakie to ma znaczenie?

Podobnie jak w poprzednich odcinkach, na jednym polu mieści się cały oddział. W SP3 zamiast 5 żołnierzy mamy czasami 50, a zamiast 1 czołgu – bywa 5. W efekcie wzrasta proporcjonalnie siła ognia oraz straty poniesione na skutek ostrzału. Jednak procentowe przeliczniki pozostają takie same, dlatego nie widać żadnej różnicy w walce 5 (w SP1 i SP2) czy 50 (w SP3) żołnierzy. Praktycznie dla grywalności, strategii, taktyki itd. zwiększenie skali nie ma żadnego znaczenia. Jedyna zmiana to wprowadzenie „linii komunikacyjnych" – niektóre oddziały (szczególnie artyleria) czasami są zbyt daleko i nie można wydać im rozkazów.

SP3, podobnie jak jej poprzedniczki, dysponuje rozbudowanym edytorem i generatorem bitew oraz kampanii. Jest to największa zaleta gier z tej serii – praktycznie można grać w nieskończoność. Nowością jest możliwość łączenia stworzonych wcześniej przez gracza scenariuszy w kampanię (z jednostkami podstawowymi, które przechodzą z bitwy do bitwy).

Sztuczna Inteligencja została trochę poprawiona, choć nie jest to duży postęp. Autorzy gry nabrali większej praktyki w tworzeniu scenariuszy – w efekcie ich konstrukcja decyduje o poziomie trudności, który jest powyżej średniej. Oczywiście, możemy grać przez Internet (e-mail) – pojawiła się opcja VCR (możliwość odtwarzania wydarzeń z poprzednich tur).

Gdyby oceniać Steel Panthers III jako oddzielną grę, można by ją uznać za udaną i interesującą strategię. Nie można jednak zapomnieć, że wcześniej pojawiły się już dwie podobne gry, a SP3 to po prostu opatrzona ozdobnikami ich kompilacja. Steel Panthers III to doskonała propozycja dla kogoś, kto lubi strategie z podziałem na tury, a nie zetknął się wcześniej z SP1 czy SP2. Ci, którzy je poznali, a nie uważają Steel Panthers za najlepszą strategię na świecie, mogą sobie spokojnie darować ten odcinek...

JACEK ILCZUK

STEEL PANTHERS III BRIGADE COMMAND

SSI/Mindscape 1997
Optimus S.A.
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 65%

Ogółem: 70%

Wymagania sprzętowe: 486DX2/66, 16 MB RAM, CD-ROM 2×

EAST FRONT

Ostatnio seria Battlegroundów zaczęła przeżywać kryzys. Kolejne odcinki cieszyły się coraz mniejszą popularnością. Jedną z przyczyn niewielkiego zainteresowania graczy było zbyt małe urozmaicenie scenariuszy. Dlatego firma TalonSoft zdecydowała się stworzyć nowy serial – Campaign Series. Pierwszą wydaną w serii grą jest Eastern (lub East – sam producent nie może zdecydować się, której nazwy używać) Front. EF to heksagonalna strategia z podziałem na tury, wykorzystująca znaczną część engine'u Battlegroundów.



Zamiast jednej, rozłożonej na części pierwsze bitwy, mamy wydarzenia 4 lat wojny na froncie wschodnim. Dysponujemy bogatym zestawem scenariuszy. Oczywiście, znajdziemy wśród nich Kursk i Stalingrad... Dodatkową atrakcją jest możliwość rozegrania kampanii (w stylu Age of Sail) – serii generowanych losowo bitew w różnej skali, od batalionu do korpusu. To właśnie skala i różnorodność stanowią duże zalety gry. Warto jednak pamiętać, że większa liczba jednostek, to dłuższe oczekiwanie na wykonanie posunięcia przez komputer oraz dłuższy czas generacji losowego scenariusza. Dlatego EF to gra dla osób cierpliwych i dysponujących mnóstwem wolnego czasu. Gra ma doskonały edytor oraz generator scenariuszy i map.

Nowością jest rezygnacja z podziału każdej tury na fazy. Teraz wszystko odbywa się w jednej fazie – ruch, strzelanie, atak, samodzielny ostrzał zbliżających się wrogich jednostek... Wszystko to upodabnia gry z Campaign Series do Generałów firmy SSI.





Oprawa graficzna podobna jak w serii BG. Co prawda, grafika jest 16-bitowa, ale nie rzuca się to zbytnio w oczy. Nadal dysponujemy dwoma poziomami zbliżenia mapy 2D i trzema – 3D. Większe heksy, inna kolorystyka oraz ikony jednostek... W efekcie – mniejsza przejrzystość, ponieważ rosyjskiej piechoty nie widać, a niemiecką niezbyt dobrze (wyjątek stanowi krajobraz zimowy) – praktycznie wymusza to używanie „podstawek". Najdalsze oddalenie nie na wiele się przydaje, dlatego podstawową mapą staje się przybliżona 2D.



Gorzej rozwiązano przedstawianie jednostek znajdujących się na jednym heksie – małe okno, w którym widzimy dane tylko jednego oddziału.

Wreszcie TalonSoft zrezygnował z tworzenia kilkusetmegabajtowych map na korzyść generowanych z pojedynczych heksów – przyspiesza to (przejścia od grafiki 2D do 3D) oraz zwalnia (generowanie scenariuszy) działanie gry.

Niestety, jakość techniczna nie jest najlepsza. Gra została zbyt szybko opublikowana i zmieniony engine jest daleki od doskonałości. Szczególnie kiepska była wersja US, nieco lepsza UK. Ta ostatnia (na szczęście) będzie publikowana w Polsce. Jednak z patcha należy skorzystać obowiązkowo – aktualnie dostępna jest wersja 1.06 (na płytce Gamblera 4/98).

Sztuczna Inteligencja jest najsłabsza spośród wszystkich opublikowanych dotychczas Battlegroundów i to jest podstawowa wada gry. Komputer znośnie radzi sobie w scenariuszach (nie zawsze), natomiast znacznie gorzej w kampanii – trwają nadal prace nad poprawieniem SI i zapewne „za kilka update'ów" będzie lepsza (jeżeli dojdzie do poziomu serii BG do oceny ogólnej dodam 10–15%). Można grać przez sieć, Internet (także e-mail), modem, kabel lub na jednym komputerze.

East Front to interesująca gra, która zbyt szybko trafiła na rynek. Duża skala, różnorodność, wspaniałe możliwości generowania pojedynczych bitew oraz kampanii i słaby komputerowy przeciwnik. Gra przeznaczona jest dla mniej doświadczonych wielbicieli gatunku. Warto też trochę poczekać na kolejne patche, które podwyższą poziom SI.

JACEK ILCZUK

CAMPAIGN SERIES
EAST FRONT

TalonSoft/Empire 1997
MarkSoft
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 65%
Dźwięk: 70%

Ogółem: 76%

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

Seven Kingdoms

Frytani byli niespotykanie spokojnymi istotami, dopóki ich krainy nie opanowali ludzie. Siedem plemion osiedlając się, sprowadziło zhierarchizowaną władzę, handel, przemysł i wojny. Jako król jednego z plemion, musisz zjednoczyć krainę, a przy okazji wyprosić z niej za pomocą miecza poprzednich mieszkańców. Historyjka jakich wiele rozpoczyna grę rzadko spotykanej urody.

Ostatnio nieczęsto zdarza się spotkać oryginalną strategię czasu rzeczywistego. Produkcje, które się niedawno pojawiły, różnią się jedynie detalami. Masz wrażenie, że siedzisz przy jednej i tej samej grze, zmieniają się tylko rodzaje jednostek i wygląd terenu.



W Seven Kingdoms oczywiście mamy kolejne jednostki i kolejne plansze, ale większy nacisk położono na gospodarkę i dyplomację. Armię werbuje się i szkoli za darmo, ale już utrzymanie jej i podnoszenie morale wojów wymaga brzęczącej monety. Bez silnego zaplecza finansowego nie ma co zaczynać konfliktu – skończy się bankructwem, rozpadnięciem naszych maszyn oblężniczych, przekupieniem naszych żołnierzy przez przeciwnika i kompletną likwidacją królestwa, choćby przez konieczność sprzedania praw do tronu.



Duża armia to duży kłopot. W Seven Kingdoms możliwe jest stworzenie wojsk niezbyt licznych, ale doskonale wyszkolonych. W forcie, gdzie zazwyczaj znajduje się dowódca i będący pod jego rozkazami żołnierze, oddział może się szkolić. Sprawni w wojennym fachu woje mają więcej punktów życia i z wprawą posługują się kuszą.

Szkolenie to kolejna rzadko spotykana opcja w RTS-ach (nie mam na myśli powszechnego ulepszania broni). Opócz żołnierzy i dowódców, swe umiejętności podczas pracy doskonalą również górnicy, robotnicy fabryczni, naukowcy, szpiedzy.

Szpiegowanie to jedno z ważniejszych zadań gracza. Specjalne jednostki mogą wnikać do wsi należących do innych królestw. Przybierają barwy przeciwnika, prowadzą nabór agentów, podburzają miejscowych czy przygotowują sabotaż. Ze wsi agent może trafić do fabryki, kopalni, ośrodka badawczego czy fortu. Gdy wszyscy obecni w budynku zostaną przekupieni, można podjąć próbę przejęcia budynku. Zazwyczaj jest to formalność. Największą przykrość robi się przeciwnikowi, przejmując fort wraz z dowódcą. Oczywiście, to wyższa szkoła jazdy – trzeba się tam dostać i jeszcze urobić załogę, a każda próba może wywołać akcję kontrwywiadu i zaprowadzić agenta pod topór.





Szpiedzy pozwalają na stosowanie mało awanturniczej strategii stopniowego zdobywania wpływów. Gracze wyjątkowo cierpliwi i lubiący zajmować się gospodarką, mają szansę wygrać wojnę prawie bez bitew. Wystarczy umieścić w wioskach swoich ludzi, wykonać pracę u podstaw, a rozjuszony tłum sam wystąpi przeciw swemu władcy. My w ostatniej chwili podamy mu pomocną dłoń, proponując okrągłą sumkę w zamian za zrzeczenie się korony.

Opcje dyplomacji w Seven Kingdoms przypominają bardzo te z Master of Orion: traktaty handlowe, zawieranie paktów o nieagresji, o przyjaźni oraz sojusze wojskowych, prośby o pomoc finansową czy żywnościową. Wszystko to już było, tyle że nie w RTS-ach.

Królestwa w Seven Kingdoms prowadzą w zasadzie bardzo elastyczną politykę zagraniczną. Sojusz nie zobowiązuje do wypowiedzenia w razie wojny umów handlowych wrogowi alianta, co nie przeszkadza dalej nazywać się jego sojusznikiem. Na mój gust brak tu trochę konsekwencji, bo nie można być połowicznie w ciąży, choćby nie wiem jakim Machiawellim by się było (przy założeniu, że Machiawelli mógłby zajść w ciążę).

Pamiętając o tym zastrzeżeniu, nadal będę się upierać przy twierdzeniu, że Seven Kingdoms wnosi wiele nowego do gatunku. Nie wymaga od gracza bezmyślnego okładania przeciwnika tępą pałą w nadziei, że jest tych pał więcej. Poza tym, jest to z pewnością pierwsza gra, która daje pełną satysfakcję zwolennikom spiskowej teorii dziejów.

SIR HASZAK

SEVEN KINGDOMS

Interactive Magic 1998
MarkSoft
Startegiczna
PC CD-ROM
Grafika: 71%
Dźwięk: 73%

Ogółem: 83%

Wymagania sprzętowe:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

WYRÓŻNIENIE GAMBLER

Uprising

Od chwili, gdy spędziłem kilka bezsennych nocy nad wersją demonstracyjną Uprising (Gambler CD 11/97), nabrałem ogromnej ochoty do zagrania w pełną wersję. I muszę wyznać: nie zawiodłem się! Ciekawie zaprojektowane pudełko (mam nadzieję, że polski dystrybutor zachowa jego formę), starannie wykonana, dość gruba (80 stron) instrukcja, nakładka na klawiaturę ułatwiająca wydawanie komend plus sztywna tablica, na której po jednej stronie umieszczono skróty klawiaturowe, po drugiej – koszty produkcji jednostek. Niby nic, ale ta „otoczka" gry zrobiła na mnie bardzo dobre wrażenie – taki program chce się od razu uruchomić. Autorzy pozwolili sobie na trochę humoru w programie instalacyjnym („Would you like to install the version of Uprising that uses your 3Dfx graphics accelerator? – A. Of course! I didn't buy it to !@%$! – B. Nope.") dzięki czemu proces przebiega w miłej atmosferze.



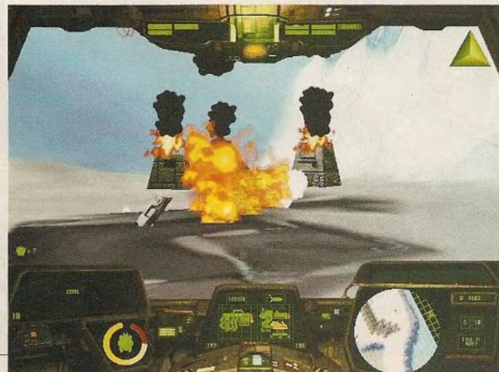
Uprising wprowadza świeży powiew na rynek gier. Stanowi BARDZO zgrabne połączenie dwóch gatunków, które na własny użytek nazwałem „action strategy". Mamy tu coś z RTS i FPP: czyli gramy np. w Command & Conquer, tylko pole bitwy widzimy z pozycji znajdującego się na nim pojazdu bojowego. Niestety, nie do końca jest tak bajecznie, możemy znaleźć się w środku tylko jednej jednostki – Wratha. Pozostałym jednostkom możemy wydawać polecenia i ewentualnie przełączać się na ich „punkt widzenia".

Zaraz pewnie zapytacie: „co z surowcami, stawianiem budynków itp.?" I tu również należy się autorom pochwała za rozwiązanie. Budowle możemy stawiać tylko w wyznaczonych miejscach, zwykle zmieszczą się tam 2–3 budynki. Pierwszy to cytadela. Stanowi pierwszą linię obrony naszej bazy, ale również „zaznacza" przyległy teren naszymi barwami. Potem możemy już stawiać fabryki. Jeden z budynków automatycznie pozyskuje dla nas energię, którą wydajemy na produkcję kolejnych obiektów i jednostek. Podobnie automatycznie następuje produkcja pojazdów – stawiamy je „na planszy", nakierowując celownik Wratha i naciskając odpowiedni klawisz. Kiedy jednostka zostanie wyprodukowana, czeka na nasz sygnał, aby wyruszyć do boju, a gdy go wydamy – automatycznie rozpoczyna się budowa kolejnej.



Do dyspozycji mamy działka i wyrzutnie rakiet przeciwlotniczych oraz cztery rodzaje jednostek mobilnych: piechotę, czołgi, myśliwce i bombowce. Gdy wybraliśmy opcję kampanii, za zarobione pieniądze możemy między misjami dokonać upgrade'u naszych jednostek lub dokupić broń nowego rodzaju czy pancerz do naszego Wratha.





Cała gra jest bardzo dynamiczna. Ponieważ budynki stawiamy tylko w wyznaczonych miejscach, taktyka na początku misji powinna polegać na zajęciu jak największego obszaru. Widać tu pewne podobieństwo do gry Z. Dźwięk jest zdumiewająco realistyczny. Częste komunikaty radiowe utwierdzają w przekonaniu, że naprawdę trwa wielka bitwa! Muzyka na ścieżkach audio dobrze wzbogaca doznania – jest „klimatyczna" i nie rozprasza. Grafika na 3Dfx – po prostu miodzio! Jeśli do tej pory nie nabyliście akceleratora, Uprising jest kolejnym argumentem, aby to zrobić. Bez 3Dfx gra bardzo wiele traci, choć i tak niezwykle wciąga. Program, jak obecnie większość, ma opcje sieciowe. Może się ze sobą potykać jednocześnie do czterech graczy.



Każdemu, kto lubi strategie, a jednocześnie nie gardzi grą Quake (niekoniecznie w tej kolejności) z czystym sumieniem polecam Uprising. Gwarantowana superzabawa.



VIZ

PS Screeny pochodzą z wersji 3Dfx.

UPRISING
Join or Die.

Cyclone Studios/3DO 1997
Mirage
Strategiczna/FPP
PC CD-ROM
Grafika: 83%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 92%

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95

Flight Unlimited II



Wszyscy miłośnicy symulatorów, niecierpliwie czekając na Flight Unlimited II, zadawali sobie na pewno pytania: Czy przewyższy on MS Flight Simulator 98? Czy supremacja Microsoftu na polu symulatorów cywilnych zostanie złamana?

Jak to często w życiu bywa, odpowiedź nie jest jednoznaczna. Z jednej strony FU2 jest bez wątpienia najpiękniejszym spośród istniejących symulatorów. Popatrzcie tylko na obrazki. Na tym polu FS98 został pobity – przewaga FU2 nad FS98 jest co najmniej taka, jak Flight Unlimited nad FS95.



Poza tym FU2 oferuje najbardziej realistyczną symulację kontroli ruchu powietrznego i kontroli naziemnej. Przed startem należy uzyskać informacje na temat pogody i częstotliwości radiowych, następnie zezwolenie na kołowanie, połączyć się z kontrolą obszaru i otrzymać zezwolenie na start. Gdy zbliżamy się do lotniska, musimy skontaktować się z kontrolerem ruchu i poprosić o zezwolenie na przelot lub lądowanie. W powietrzu krzyżują się głosy innych pilotów, rozmawiających z wieżą. Po pewnym czasie słuchanie ich może stać się denerwujące – wyłączając radio zwiększamy jednak ryzyko kolizji w powietrzu...

W poprzedniej wersji Flight Unlimited zadaniem gracza było opanowanie akrobacji. Tym razem jest inaczej. Do naszej dyspozycji oddano cztery typy samolotów turystycznych („cessnopodobny" Trainer, dwusilnikowy Beech Baron, Piper Arrow i wodnosamolot De Havilland Beaver) oraz słynny myśliwiec P-



51D Mustang (miłośników strzelania uprzedzam – karabiny zdemontowano). Żaden z nich – poza Mustangiem – nie jest zdolny do wykonywania akrobacji na poziomie wyższym od podstawowego. Nie to jednak jest naszym celem.

Flight Unlimited II pozwala wcielić się w rolę posiadacza prywatnego samolotu. Jest



piękny poranek, zasiadamy więc w kokpicie i zastanawiamy się, co by tu dzisiaj sobie obejrzeć... Jest w czym wybierać: wirtualni turyści mogą podziwiać ponad 28 tys. kilometrów kwadratowych przepięknych krajobrazów wokół zatoki San Francisco. Do tego 48 lotnisk – od międzynarodowych gigantów po prywatne łączki i... kotwicowiska, na których możemy wylądować Beaverem!

Nasyciwszy oko krajobrazami, możemy podjąć wyzwanie i sprawdzić swoje umiejętności w jednej z przygotowanych przez autorów przygód. Na przykład wylądować Beaverem w pobliżu więzienia na Alcatraz, aby podjąć uciekającego kumpla. Oczywiście w nocy i bez świateł. Albo przelecieć Mustangiem przez hangar w bazie lotnictwa wojskowego. Albo wylądować w burzliwą noc z resztkami paliwa w baku, posługując się przyrządami IFR.

Gdy już i tego dokonamy, wychodzi na jaw podstawowa wada Flight Unlimited II – ograniczony teren lotów. Latamy wokół zatoki San Francisco i na tym koniec. Producent zapowiada co prawda wydanie dysków z innymi sceneriami, jednak klienci Microsoftu w pudełku z Flight Simulatorem otrzymują cały świat... No, prawie. Poza tym gra nie ma trybu multiplayer i nic nie zapowiada, aby miał się pojawić w postaci pat-



cha. Być może w grze Flight Unlimited III...

Niemniej jednak pozwolę sobie polecić FU2 wszystkim miłośnikom latania, których nie stać na własny samolot, tylko na własne Pentium 166 MMX z 3Dfx bądź Rivą.

WOJCIECH SETLAK



FLIGHT UNLIMITED II

Eidos/Looking Glass Studios 1998
Mirage
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 96%
Dźwięk: 90%

Ogółem: 92%

Wymagania sprzętowe: Pentium 120, 16 MB RAM, SVGA 2 MB, CD-ROM 4×, Windows 95

Grand Theft Auto

Francuscy policjanci protestują. W Gazecie Wyborczej pojawiają się teksty o brutalności w grach komputerowych. W Wielkiej Brytanii trwa dyskusja nad aspektami moralnymi zawartymi w grze Grand Theft Auto. Jest na ustach wszystkich. Gwarantuję Wam, że gdyby pokazała się trzy lata wcześniej to owszem – zdobyłaby wielką popularność, ale na 100%



nie wywołałaby takich kontrowersji. Po prostu kiedyś, gdy gry nie były jeszcze towarem marketingowym, nikt nie zwracał uwagi na tematy w nich poruszane, tylko na grywalność. Twórcy GTA (DMA – ci od Lemmings) powiedzieli, że chcieli przypomnieć czasy, kiedy gra odnosiła sukces nie dlatego, że była dobrze reklamowana, tylko dlatego, że była DOBRA. Udało się.

Zaczynasz jako „żołnierz". Jesteś nikim, nie masz pieniędzy, a



wszystko, co posiadasz to pięści i samochód. Za ich pomocą musisz zdobyć fortunę, respekt i wysoką pozycję w mafijnej rodzinie. Początkowo wykonujesz rozmaite zadania dla Twojego „padrone" o imieniu Bubby – wymuszenia, porwania, morderstwa i, oczywiście, tytułowe kradzieże samochodów, zresztą bardzo proste. Wystarczy tylko podejść do upatrzonego wozu, dać w zęby kierowcy i odjechać z piskiem opon. Każde autko ma zupełnie inne parametry i inaczej się je prowadzi. Ponieważ typów jest mnóstwo, szybko znajdziesz coś dla siebie.

Przez cały czas wisi nad Tobą niebezpieczeństwo pościgu policyjnego. Początkowo jest tylko jeden samochód, ale potem dołączają następne. W końcu na drogach ustawiane są zapory, a na ogonie siedzą Ci stale panowie w niebieskich ubrankach. W takim wypadku trzeba albo znaleźć warsztat, w którym zmienią tablice rejestracyjne (lub przemalują samochód), albo wiedzieć, gdzie znajdują się łapówki dla policji – wręczenie ich automatycznie kasuje pościg. Tu ujawnia się błąd w grze. Bardzo często zdarza się, że przestępstwo popełnione na oczach policji nie zostaje zauważone. Pościg zaczyna się dopiero wtedy, gdy stukniesz „sukę".

Kiedy zarobisz odpowiednio dużo kasy, możesz przejść do kolejnego etapu. Etapy rozgrywają się w trzech różnych miastach, które są odpowiednikami kolejno: Nowego Jorku, Los Angeles i Miami. W każdym z nich pracujesz dla innych zleceniodawców, czasem więc będzie to Bubby, a kiedy indziej jedna z chińskich triad.

Miasta żyją. Po chodnikach chodzą przechodnie, po ulicach jeżdżą samochody, wozy policyjne itd. Kiedy kogoś rozjedziesz – przyjeżdża pogotowie, a w razie pożaru – straż pożarna. Dawno nie widziałem gry, w której tyle dzieje się na ekranie. Po prostu – złudzenie rzeczywistości.

Co ciekawe, grafika przez większość ludzi została oceniona jako „beznadziejna". Mnie się bardzo podobała. Odniosłem nieodparte wrażenie, że autorzy próbowali ją stylizować na dawne czasy, kiedy nie istniały takie podejrzane pojęcia, jak: „interaktywność", „multimedia", „akceleratory 3D" czy wreszcie „Windows 95". Grafika jest prosta, ale bardzo czytelna i co najzabawniejsze, obsługuje 3Dfx.

Niesłychanie mocną stroną gry jest oprawa dźwiękowa. Jeżeli ustawimy opcję „radio", to kiedy wsiądziemy do każdego innego wozu, będzie w nim leciała muzyka innego rodzaju. Czasem rock, czasem techno, country. Niekiedy słychać normalną audycję radiową, w której leci lista przebojów. Doskonale dopracowane są odgłosy wydawane przez... miasto.

Gra została niemal całkowicie spolszczona. Na dodatek, istnieją dwie wersje – łagodna i ostra. Ta druga dostępna jest tylko dla graczy, którzy ukończyli 18 lat (ta gra w ogóle nie powinna trafić w ręce ludzi



młodszych). Rzeczywiście jest ostra. Potrafię nieźle kląć, ale niektóre konstrukcje mnie zaskakiwały.

GTA to gra dla dorosłych. Na Zachodzie nie wolno jej sprzedawać dzieciom, bo jest to przestępstwo, takie same jak sprzedawanie komputerowej pornografii. Nie ma co krzyczeć, że nie powinno się robić takich gier. Równie dobrze można zakazać produkcji płytek z gołymi panienkami. Właśnie na tym polega demokracja. A poza tym, nikt Wam nie każe rozjeżdżać policjantów i przechodniów, czyż nie?

ZOOLTAR GANGSTA

PS Pełny opis gry znajduje się w tym numerze na str. 96.

grand theft auto

BMG/DMA Design 1997
CD Projekt
Zręcznościowa
PC CD-ROM
Grafika: 69%
Dźwięk: 93%
Ogółem: 84%

Wymagania sprzętowe: 486DX4/100, 16 MB RAM, CD-ROM 2×



STAR COMMAND REVOLUTION

Galaktykę Zeta zamieszkiwały cztery rasy. Początkowo prowadziły ze sobą pokojową współpracę, ale (jak to w grach komputerowych bywa) zmieniła się ona w rywalizację i wojnę. Sytuację wykorzystał lord Narvek z Ahkun Vek. Zdobył informacje o technologiach wszystkich ras i stworzył potężne pancerniki, które zniszczyły floty konkurentów. Przejął panowanie nad galaktyką i jedynie grupa Terran – Star Command – może przeciwstawić się jego terrorowi...

Star Command to gra strategiczna rozgrywana w czasie rzeczywistym. Dowodzimy w niej „ostatnią nadzieją" galaktyki...

SCR wykorzystuje schemat innych RTS-ów. Musimy wydobywać surowce mineralne. Najważniejszy jest solinit, niezbędny do budowy każdego statku bądź bazy. Ponadto występują 4 różne surowce – każdy wykorzystuje do produkcji inna rasa. Trzeba wybudować statki, eksplorować sektor, odnaleźć i pokonać wroga...

W SCR występują również elementy nowatorskie. Dysponujemy statkiem-bazą, który może podróżować w hiperprzestrzeni do kolejnych sektorów. Nie możemy zabrać ze sobą reszty floty, ale zabieramy zdobyte surowce.

Kampania jest wielowątkowa! W każdym sektorze znajdują się bramy prowadzące do innych rejonów (maksymalnie 4). Możemy więc przejść do dowolnej mapy, co





NIE jest uzależnione od wykonania zadania w danym sektorze.

Musimy poznać technologie stosowane przez wszystkie rasy, to umożliwi nam wyprodukowanie 64 typów statków i struktur. Tylko połączenie wielu technologii (przynajmniej dwóch na prostszych poziomach) umożliwi nam pokonanie wroga. Walka z wykorzystaniem jednej jest z góry skazana na klęskę. Skład naszej floty trzeba modyfikować w zależności od typu przeciwnika. Możliwości taktyczne są bardzo urozmaicone, a jak na grę RTS – wręcz oszołamiające.

Wszystko to wygląda naprawdę bardzo interesująco, jednak Star Command Revolution jest, jak na strategię czasu rzeczywistego, grą bardzo specyficzną. Podstawa sukcesu w SCR to... cierpliwość. Owszem, można wyprodukować mnóstwo statków i szybko zniszczyć przeciwnika, ale jest to bardzo kosztowne, zapasy minerałów (przede wszystkim solinitu) są niewielkie, a kolejne bitwy coraz trudniejsze...

Dlatego podstawową strategią jest maksymalne... skąpstwo – budowanie jak najmniejszej liczby statków. W efekcie wymusza to stosowanie techniki małych kroków – niszczenie kolejnych grup przeciwnika, najlepiej za pomocą myśliwców bazujących na lotniskowcach, które potrafią atakować wroga znajdującego się nawet na jeszcze nie eksplorowanym obszarze mapy. Jednak jest to bardzo czasochłonne.





Warto wspomnieć o jeszcze jednej wadzie SCR. Stan gry zapisywany jest tylko wtedy, gdy przechodzimy przez tunel hiperprzestrzenny. Jest to operacja w pełni automatyczna – podczas zapisu likwidowany jest stary save.

Sztuczna Inteligencja nie należy do najlepszych. Komputer używa tylko niewielkiej części swoich sił, często wystawia jednostki „na odstrzał". Oczywiście, można grać przez sieć, modem, Internet (do 4 graczy).

Do zalet SCR trudno zaliczyć oprawę. Grafika jest dziecinna. Mapy i statki pozostawiają wiele do życzenia. Kosmos jest obecny tylko w podlewie, nie możemy np. wylądować na jakiejś planecie. W efekcie, tylko z nazwy mamy do czynienia z grą kosmiczną – w rzeczywistości nie różni się ona od innych bardziej „przyziemnych" produkcji tego typu. Lepiej przedstawia się oprawa dźwiękowa, szczególnie podkład muzyczny...

Scenariusz Star Command Revolution jest interesujący, niekiedy bardzo nowatorski. Jest to jednak gra specyficzna, na pewno nie przypadnie do gustu wszystkim zwolennikom gatunku.

JACEK ILCZUK



GT Interactive/
Metropolis Digital 1997
L.E.M.
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 51%
Dźwięk: 72%
Ogółem: 64%

Wymagania sprzętowe:
486DX2/66, 16 MB RAM, CD-ROM 2×

WIRTUALNA  LISTA

Lista stacji, w których można słuchać notowań listy

Nasze Radio	–	Sieradz
Radio ABC	–	Szczecin
Radio Afera	–	Poznań
Radio Akadera	–	Białystok
Radio Alfa	–	Kraków
Radio Bon-Ton	–	Chełm
Radio Boss	–	Płock
Radio Centrum	–	Rzeszów
Radio Delta	–	Bielsko-Biała
Radio El	–	Elbląg
Radio Fakty	–	Krosno
Radio Fama	–	Kielce
Radio Fama	–	Sochaczew
Radio Fon	–	Częstochowa
Radio GO	–	Gorzów Wielkopolski
Radio Gra	–	Toruń
Radio Hit	–	Mielec
Radio Hot	–	Przemyśl
Radio Iława	–	Iława
Radio Leliwa	–	Tarnobrzeg
Radio Oko	–	Ostrołęka
Radio Piotrków	–	Piotrków Trybunalski
Radio Pro Kolor	–	Opole
Radio Rekord	–	Radom
Radio Rezonans	–	Sosnowiec
Radio RRM	–	Konin
Radio Rytm	–	Lublin
Radio Wa-Ma	–	Olsztyn
Radio Vigor	–	Słupsk

Wszystkich fanów elektronicznej rozrywki informujemy, że od końca stycznia '98 działa Wirtualna Lista Przebojów Gier Komputerowych, realizowana przez najbardziej rock'n'rollowego producenta radiowego w Polsce, Formację Art FM. Generalnym i wyłącznym patronem Listy jest miesięcznik elektronicznych szulerów, czyli Gambler.

Zasady są proste. Lista emitowana jest co tydzień przez stacje radiowe, których wykaz prezentujemy na tej stronie. Za miesiąc podamy dokładne informacje o terminach nadawania Listy. Każdy kolejny odcinek trwa godzinę. Prezentowane są wyniki Waszego głosowania (wraz z charakterystyką poszczególnych tytułów), przedstawiane nowe propozycje oraz nowinki i ciekawostki – a wszystko przeplatane dobrą muzyką.

Kolejne cztery notowania będziemy co miesiąc publikować w Gamblerze, znajdziecie je także na naszej stronie WWW (http://www.gambler.com.pl). Zamierzamy również umożliwić Wam głosowanie na listę przez Internet.

Głosy na Listę można oddawać pod numerem

0 700 63 663

Opłata za połączenie wynosi 2 zł 56 gr (z VAT). W głosowaniu mogą brać udział tylko osoby, które ukończyły 18 lat. Wśród uczestników zostanie rozlosowana konsola Sony PlayStation wraz z zestawem gier. Losowanie będzie się odbywać w ostatnim tygodniu miesiąca, a wyniki podamy w najbliższym, możliwym numerze.

Pierwsze notowanie:

1. Hexen II
2. Battle Isle
3. Worms 2
4. Overboard!
5. Sid Meier's Gettysburg!
6. Shadows of the Empire
7. Turok: Dinozaur Hunter
8. Take No Prizoners
9. Imperialism
10. Microsoft Flight Simulator '98
11. NHL 98
12. International Rally Championship
13. Quake II
14. Lands of Lore 2: Guardians of Destiny
15. F-22 Air Dominance Fighter

Poczekalnia:
- Blade Runnner
- Seven Kingdoms
- The Curse of Monkey Island
- TOCA Touring Car Championship
- Tomb Raider II

Drugie notowanie:

1. Hexen II
2. Worms 2
3. Quake II
4. Battle Isle
5. Sed Meier's Gettysburg!
6. Overboard!
7. Turok: Dinozaur Hunter
8. Take No Prizoners
9. NHL 98
10. Shadows of the Empire
11. Microsoft Flight Simulator '98
12. F-22 Air Dominance Fighter
13. Imperialism
14. Lands of Lore 2: Guardians of Destiny
15. Seven Kingdoms

Poczekalnia:
- Blade Runner
- FIFA '98
- The Curse of Monkey Island
- TOCA Touring Car Championship
- Tomb Raider II

Trzecie notowanie:

1. Quake II
2. Hexen II
3. The Curse of Monkey Island
4. Sid Meier's Gettysburg!
5. NHL 98
6. Worms 2
7. Battle Isle
8. Turok: Dinozaur Hunter
9. Incubation
10. F-22 Air Dominance Fighter
11. Take No Prizoners
12. Overboard!
13. Lands of Lore 2: Guardians of Destiny
14. Microsoft Flight Simulator '98
15. Seven Kingdoms

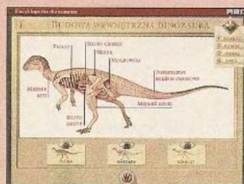
Poczekalnia:
- Blade Runner
- FIFA '98
- NBA Live 98
- TOCA Touring Car Championship
- Tomb Raider II

GAMBLER

PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

Encyklopedia Dinozaurów

Od czasu, kiedy pan Spielberg nakręcił film o Parku Jurajskim, starożytne gady (niegdyś jedyni władcy naszej planety) stały się szalenie popularne. Warto jednak przypomnieć, iż amerykański reżyser tylko twórczo rozwinął pomysł angielskiego pisarza Arthura Conan Doyle'a (tego od Sherlocka Holme-

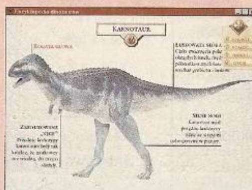


sa). W powieści Zaginiony Świat przedstawił on tajemniczy płaskowyż, na którym dinozaurom udało się przeżyć. Niestety, prawda jest taka, że dinozaury wyginęły i możemy je spotkać tylko na kartach książek, ekranach filmowych i w multimedialnych encyklopediach, takich jak ta wydana przez firmę Optimus Pascal.

Pierwszym moim uczuciem po zapoznaniu się z Encyklopedią Dinozaurów był zawód. Po programie multimedialnym spodziewałem się czegoś więcej niż tylko suchych faktów okraszonych zdjęciami i nielicznymi sekwencjami filmowymi. Jako podręcznik Encyklopedia swoją rolę spełnia: znajdziemy tu dokładne dane o wymarłych gadach dotyczące ich wymiarów, sposobów polowania, rodzaju spożywanej żywności, okresu, w którym żyły, teorii wyginięcia, informacje o wykopaliskach czy najważniejszych archeologach. Zabrakło mi jednak dwóch rzeczy. Po pierwsze odniesień do świata, w którym dinozaury żyły, a więc ukazania ich na tle środowiska geograficznego czy królestwa roślin. Po drugie zabrakło szerszego spojrzenia na fenomen dinozaurów od strony, powiedzmy, kulturowo-społecznej. Omówienia wielkiego come backu tych gadów wywołanego filmami Spielberga. Sądzę, iż interesujące byłyby informacje o tym, jak świat dinozaurów został w tym filmie sfałszowany, przydałyby się fotosy z obrazów o dinozaurach, które powstawały od początku kina.



Od Optimusa Pascala otrzymaliśmy tylko solidny, ale dość nudnawy podręcznik. W zdu-



miewająco małym zakresie wykorzystano w nim jedną z najważniejszych cech programu multimedialnego – system odsyłaczy. Dlatego też korzystanie z programu bywa czasem utrudnione.

PIEKARAZAURUS REX

ENCYKLOPEDIA DINOZAURÓW

Encyklopedia Dinozaurów
Optimus Pascal
Encyklopedia
PC CD-ROM
Ogółem: 60%

Wymagania sprzętowe:
PC 486DX, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 3.1 lub Windows 95.

Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży

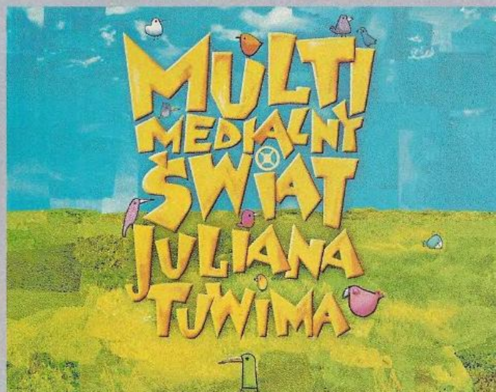
Bohaterowie najlepszej dobranocki wszech czasów (wybrani przez czytelników Gazety Wyborczej) odbyli wiele podróży. Ostatnią jest podróż na płytę CD. Jest to o tyle niespodziewane, że jeszcze nieco ponad rok temu przy okazji sprzedaży odcinków kreskówki stacji TVN rozgorzał ostry spór o prawa autorskie do popularnych postaci.



Multimedialna odmiana Bolka i Lolka najbliższa wydaje się programowi graficznemu przeznaczonemu dla dzieci. Na początku zabawy dziecko wybiera swą teczkę, gdzie zapisywane są wszelkie stworzone później kolorowanki i rysunki.



Wierność podobizn Bolka i Lolka została zagwarantowana przez autorów – każdy obrazek powstaje z gotowych elementów (są wśród nich nie tylko postacie bohaterów, ale także podobizny innych animków występujących w ich filmach, tła, budynki, pojazdy). Spora część zabaw to kolo-



Poezja dla dzieci najwyraźniej dobrze czuje się na krążkach CD. To zapewne główny powód pojawienia się drugiej części Multimedialnego Świata, w którym znaleźć można Murzynka Bambo, Lokomotywę, Abecadło.

Podobnie jak część pierwsza, Multimedialny Świat Juliana Tuwima pomyślany został jako wyprawa do krainy poezji, podczas której można poznać przy okazji muzykę, taniec, grafikę. W MŚJT wiersze zeszły na plan dalszy, w mniejszym stopniu niż krążkowe wydanie poezji Brzechwy przypomina on też książkę. Zmieniono menu główne – wyliczanka tytułów uzupełniona obrazkami zastąpiona została obrazkami opatrzonymi podpisami-tytułami. W części poświęconej wybranemu wierszowi mamy obrazek, na którym czekają dziecko zabawy-niespodzianki. Aby przeczytać czy wysłuchać tekst, należy z menu wybrać książkę. Dodatkowymi atrakcjami są puzzle o dwóch stopniach zaawansowania oraz szukanie 10 różnic na dwóch podobnych obrazkach.



Ta ostatnia zabawa jest wciągająca, ale chyba za trudna dla kilkulatków będących adresatami programu. Przetestowałem z rodziną kilka obrazków i rzadko udawało mi się znaleźć 10 detali (a oczy mam ciągle jeszcze w porządku).

Nienaganna pozostała też oprawa graficzna i muzyczna. Ilustracje są zabawne, wstawiono w nie trochę miejsc, na których można kliknąć, by zobaczyć krótką, zabawną animację. Wiersze de-



klamowane przez Wojciecha Malajkata i Joannę Trzepiecińską nie mogą się nie podobać (choć z interpretacją np. Pstryczka bym polemizował) i z pewnością pomogą w nauce recytacji. Bardzo przyjemne są też melodie skomponowane do tekstów wierszy. Piosenki zaśpiewali: Majka Jeżowska, Elżbieta Adamiak, Lora Szafran, Grażyna Łobaszewska i Mieczysław Szcześniak. Piosenki ilustrowane są układami tanecznymi, podczas których nauczyć się można pierwszych kroków baletowych czy podstawowego kroku charlestona.

Multimedialny Świat Jana Tuwima nie tylko przypomina znakomite wiersze dziecięce w atrakcyjnej formie i doskona-



łym wykonaniu, ale pozwala dziecku spędzić przy komputerze długie godziny, dostarczając znakomitej zabawy.

PAŁCJUSZ



Young Digital Poland 1997
Gra edukacyjna
PC CD-ROM
Ogółem: 80%
Wymagania sprzętowe: 486 DX/80, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95

rowanki postaci i całych obrazków. Podczas kolorowania postać instruuje dziecko, jakiego koloru ma użyć do wskazanego rysunku. Gdy polecenie zostanie spełnione, słychać komentarz – pochwałę lub dowcipną ocenę efektu końcowego.

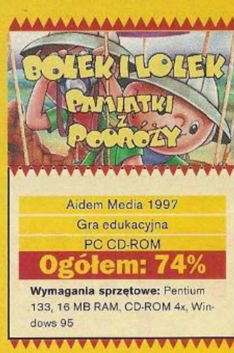
Wszystko, co powstanie w programie, może być natychmiast wydrukowane. Wiadomość ta z pewnością ucieszy dzieci, gdyż będą mogły się pochwalić swymi dokonaniami nie tylko tym, których uda się zaciągnąć przed monitor. Czy rodzice będą zadowoleni? Nie wiem.



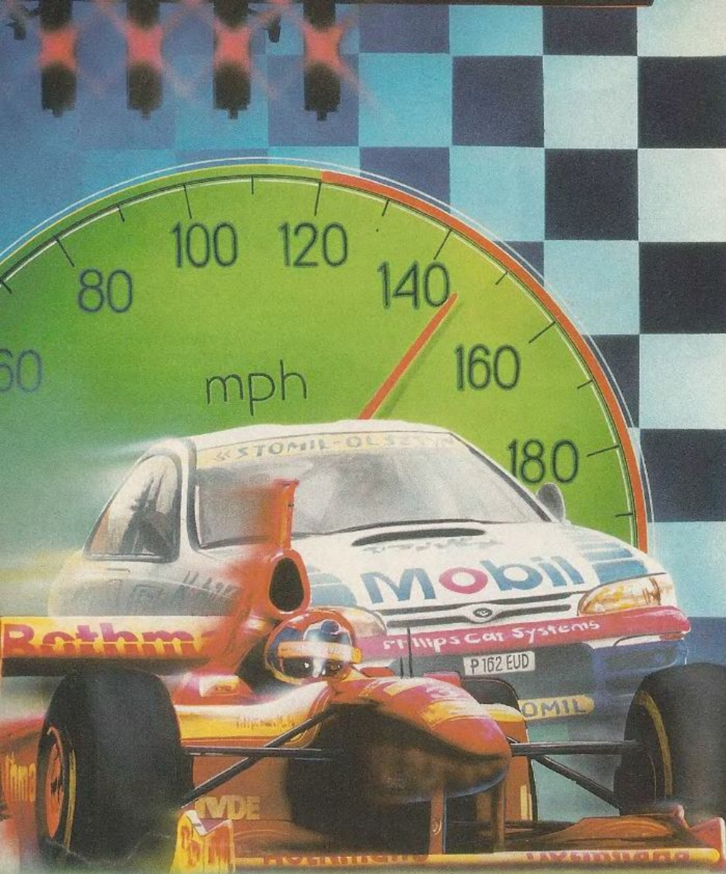
Bolka i Lolka wraz z przyjaciółmi można spotkać poza grafiką w puzzlach i grze memo. Tych pierwszych są 3 gatunki (m.in. na czas) podzielone dodatkowo na kilka stopni trudności. Ponieważ dziecko ma do ułożenia kilka obrazków, zabawa trwać będzie długo. Dodatkowym dopingiem jest tablica wyników, na której zapisywane są wszystkie wyniki osiągnięte w „konkurencjach sportowych" (np. puzzle na czas, memo).

Pamiątki z podróży Bolka i Lolka stanowić mają pierwszą część serii programów dla dzieci. Popularne postacie z kreskówek, gry, spora dawka zabawy oraz pewność, że po spotkaniu z Bolkiem i Lolkiem kolory nie stanowić będą tajemnicy – to mocne strony programu. Autorzy nie ustrzegli się drobnych potknięć (m.in. niekonsekwencji w interfejsie użytkownika), ale te z pewnością znikną w kolejnych odcinkach.

PAŁCJUSZ



Aidem Media 1997
Gra edukacyjna
PC CD-ROM
Ogółem: 74%
Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95



Temat numeru

Za fajerą

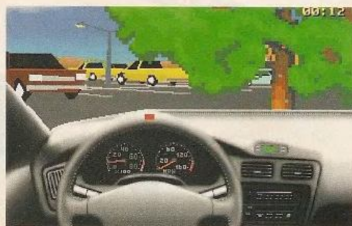
Jak wiadomo, samochód składa się z grubsza z nadwozia, zespołów jezdnych, układu napędowego i... kierowcy. Gdy dysponujemy tylko tym ostatnim elementem, pozostaje w odwodzie komputer.

Komputery PC to doskonała platforma dla gier wszelkiego rodzaju, a do najbardziej widowiskowych należą wyścigi. I jest w czym wybierać. Zapraszam na przegląd tych najnowszych i tych trochę starszych gier o tematyce samochodowej – zarówno prawdziwych symulatorów, takich jak Grand Prix 2 czy Nascar Racing II, jak i „wyścigowych zręcznościówek" w rodzaju Sega Rally Championship.

Car & Driver

Zacznijmy od zapomnianego już programu, który zrewolucjonizował sposób przedstawiania samochodów na ekranie komputera.

C&D oferuje grafikę w podwyższonej rozdzielczości VGA i kilka torów, od owalu (Speedway), poprzez odcinki autostrad stanowych, do parkingu przed supermarketem, na którym można do



woli rozbijać brykę. Nie zabrakło też kawałka prostej służącego tylko do sprawdzania przyspieszeń poszczególnych pojazdów. A bryk mamy mnóstwo, od takiej „tandety" jak Eagle Talon (amerykańska wersja Mitsubishi Eclipse) czy Toyoty MR2 o raczej kiepskich osiągach, poprzez Porsche 959, Ferrari F40 – mój ulubiony wóz w tej grze – aż po Mercedesa C11 z tysiącpięćdziesięciokonnym silnikiem. Ten to ma odejście...

Spory realizm i unikalny system walki z samym sobą: gdy jedziesz pierwszy raz na danym torze, jesteś sam. Potem liczba zawodników rośnie, maksymalnie do czterech. Po prostu ścigasz się sam ze sobą – komputer odtwarza Twoje trzy najlepsze przejazdy na danym torze! Zapewniam, że gdy nabierze się wprawy wcale nie tak łatwo jest wygrać z własnym cieniem. To na razie jedyna gra z takim systemem – tylko tu ścigasz się z prawdziwym, „żywym", przeciwnikiem na jednym komputerze, nawet bez dzielenia ekranu.

Podsumowanie: Niezła propozycja dla posiadaczy komputerów z prockami 386 i słabymi 486. Posiadaczy Pentium raczej nie zainteresuje ze względu na ubogą oprawę. Opis – Gambler 11/94. **Ocena:** 3

Nascar Racing

Oto inna stara gra. Tym razem amerykańskie wyścigi – cztery biegi, wielki silnik z przodu i napędzana oś z tyłu.

Niezła grafika VGA, oprawa dźwiękowa na poziomie sprzed kilku lat. Już prawie symulator, aczkolwiek do NR2 wiele mu brakuje – pod każdym względem. Do dyspozycji Ford, Chevrolet i Pontiac



Tytuł Fatal Racing wziął się zapewne z tego, że gdy rozwalisz brykę, komentator może krzyknąć: „Fatality!"

(prawie się nie różniące). Rozbudowany setup samochodu — ustawienie zawieszenia, spoilera i przełożeń skrzyni biegów to podstawa sukcesu. Można też pomalować własny pojazd wedle uznania.

Podsumowanie: Jedna z pierwszych gier realistycznie oddających wyścigi. Dla posiadaczy sprzętu od 486DX2 w górę. Opis – Gambler 7/95. **Ocena:** 3

Need for Speed

To tytuł, który wstrząsnął światem gier komputerowych. Doskonała jak na tamte czasy oprawa graficzno-dźwiękowa i te wspaniałe bryki – od Hondy NSX i Toyoty Supry, poprzez takie sławy jak Porsche Carrera i Dodge Viper po supersportowe Lamborghini Diablo i Ferrari 512.

Możliwości ustawiania pojazdu prawie żadne – tylko wł./wył. ABS-u i układu antypoślizgowego. Bardzo widowiskowe wyścigi – ostatnio, grając w NFS Special Edition, stwierdziłem, że grafika niewiele się zestarzała. Ach, te obertasy kręcone przy pisku palonych gum i wspaniały ręczny, wciśnięty grającemu kumplowi na zakręcie – to dopiero ubaw! Jedna z pierwszych gier tego typu na CD. Oprócz samej gry kompakt zawiera bogatą filmotekę-encyklopedię wiedzy o pojazdach występujących w tej grze. Filmy są może nawet bardziej widowiskowe niż w „dwójce". Kto jeszcze nie widział, powinien zagrać...



Podsumowanie: Dobra „zręcznościówka" wyścigowa, od symulatora dzieli ją przepaść, podobna do tej między Maluchem a Ferrari. Niezła grafika i dźwięk. Duża grywalność. Tu przydaje się już Pentium. Recenzja – Gambler 12/95. **Ocena:** 4

Fatal Racing

Kolejna zręcznościówka, która ukazała się niemal równolegle z Need for Speed.

Tytuł Fatal Racing wziął się zapewne z tego, że gdy rozwalisz brykę, komentator może krzyknąć „Fatality!". Miły akcent mortalowy... Niezła grafika i dźwięk, 8 niesamowitych torów i 8 bliżej nieokreślonych pojazdów – dla miłośników zręcznościówek.



Podsumowanie: Jeśli masz szybki komputer i chcesz się szybko zabawić, zagraj w FR. Powyżej Pentium 75. Recenzja – Gambler 1/96. **Ocena:** 3

Grand Prix 2

Cóż można rzec, gra kultowa. Najbardziej dopieszczone wyścigi Formuły 1 w historii gier komputerowych.

Bardzo rozbudowany setup samochodu zmusza do długiego treningu i optymalnego ustawiania wszystkich elementów pojazdu — oddzielnie dla każdego



toru. W grze rozgrywamy Grand Prix 1994. Oprawa imponuje nawet dzisiaj, co stwierdziłem, oglądając wydany ostatnio dodatek Perfect Grand Prix Track Pack & Game Editor. Przednia zabawa gwarantowana. Grand Prix 2 to obowiązkowa pozycja dla maniaka Formuły 1 – i tylko dla niego. Bez wielu godzin treningu nic nie zdziałasz.

Podsumowanie: Każdy fan F1 powinien stale grać w tę grę. Ona się nie starzeje. To nadal arcydzieło sztuki programistycznej. Tylko grono odbiorców jest trochę zbyt wąskie. Mocne Pentium. Opis – Gambler 10/96. **Ocena:** 4+

Megarace 2

A teraz trochę z innej beczki. Tą grą zachwycał się mój brat. Niezwykle efektowna grafika, bajeranckie tory i samochody – czysta zręcznościówka.

Do tego pachołki, plamy oleju i miny – oto wyścig przyszłości. Wysoka grywal-



ność i doskonała oprawa graficzna to atuty tej gry, aczkolwiek z ambitnymi produkcjami typu GP2 łączą ją tylko cztery kółka pojazdu.

Podsumowanie: Można obejrzeć, jeśli ktoś lubi czystą zabawę. Mocne Pentium niezbędne, aby korzystać z całej maestrii graficznej programu. Recenzja – Gambler 9/96. **Ocena:** 3+

Screamer

Odjazdowa, wystrzałowa zręcznościówka. Dwanaście sportowych aut czeka tylko na wciśnięcie gazu. Duża dynamika



akcji i spora grywalność. Wspaniała grafika.

Znajomi kumple zamiast pracowicie uczyć się informatyki zajeżdżali poczciwe 486DX2. Superzabawa gwarantowana. Niestety, nadal z symulacją na bakier – „trzy paczki na budziku", a Ty wchodzisz w zakręt 90° i z niego wychodzisz...

Podsumowanie: Patrz wyżej. Nic dodać, nic ująć. Recenzja – Gambler 2/96. **Ocena:** 3+

Destruction Derby

Gra polega na wykonaniu określonej liczby okrążeń – co jest standardem – i przeżyciu, a przy tym rozwaleniu jak najwięcej przeciwników, co już raczej nie jest normalne.

Tytułowe Destruction Derby rozgrywane jest co kilka wyścigów i polega na waleniu na oślep po gostkach, którzy mieli pecha znaleźć się na tej samej arenie co Ty. Niestety, przeciwników jest tylu, że panuje totalny chaos i zamiast zmasakrować wybranego gostka, dostajesz od kogoś w bok i wjeżdżasz w bandę. Po kilku spotkaniach samochód w końcu staje — to koniec DD. Dobra, niszczycielska zabawa zapewniona! Niezła grafika i oprawa dźwiękowa w połączeniu z dobrym pomysłem – to daje sporą grywalność.

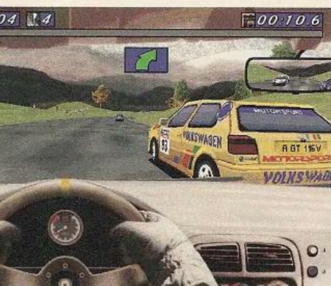
Podsumowanie: Po co rozbijać się na prawdziwej drodze? Uruchom DD i wyżyj się. Potrzebne mocne Pentium. Recenzja – Gambler 7/96. **Ocena:** 3+

Network Q RAC Rally Championship

Według mnie najlepsza obecnie gra o tematyce samochodowej. Prawie maksymalna dawka realizmu, spore możli-



Ford, Chevrolet i Pontiac z ogromnymi silnikami V8 i tabunem koni pod maską czekają w Nascar Racing II.



wości konfiguracji samochodu. Do tego doskonała grafika i rewelacyjna oprawa dźwiękowa. Grywalność – największa spośród wszystkich samochodówek.

Sześć rajdowych samochodów: Subaru Impreza, Ford Escort RS Cosworth, Renault Maxi Megane, VW Golf GTi 16V, Skoda Felicia i Proton Wira; 28 oesów wspartych dodatkowymi 10 z dodatku X- Miles Add-on, to najlepszy zestaw na rynku. Dla mnie druga część gry, International Rally Championship okazała się niewypałem. RC jest o niebo lepsza! Niestety, bez najmocniejszego 486 lub Pentium nie podchodź.

Atmosferę ma najlepszą ze wszystkich gier – w tle głos pilota, w tej roli Tony Mason, znany angielski komentator rajdowy – „Easy Right", „Medium Left" itd., i ryk silnika turbo na wysokich obrotach. Jeśli się komuś wydaje, że jest dobrym kierowcą, niech przejedzie w trybie Arcade 10 oesów z X-Miles Add-on. Do ośmiu graczy w sieci.

Podsumowanie: Just the best. Wymagania – ideałem jest Pentium 133 lub szybszy. Opis – Gambler 4/97. **Ocena:** 5

Daytona USA

Znana z automatów SEGI, nie tak dawno wreszcie przeniesiona na PC. Kolejne amerykańskie wyścigi w wydaniu, a jakże, „zręcznościowym".



Do każdego z wyścigów staje do 40 zawodników, więc łatwo sobie wyobrazić, jaki bałagan panuje na torze. Przy prędkościach rzędu 300–350 km/h może się to skończyć tylko jednym i dlatego nie jest to gra symulacyjna. 4 samochody i 6 torów to niezbyt wiele, ale kilka sposobów rozgrywania wyścigów przedłuża przygodę. Dopracowaną grafikę uzupełnia świetna muzyka oraz efekty dźwiękowe, jak na grę z automatu przystało.

Podsumowanie: Jeśli dysponujesz szybkim sprzętem (co najmniej P133) możesz pograć. Recenzja – Gambler 2/97. **Ocena:** 4

Screamer 2

Cztery teamy i cztery samochody czekają. Toyota Supra, Honda NSX, Porsche 911 i Masta M5 Miata do wyboru. Uproszczony setup pojazdu.

Siedem torów (w tym jeden bonusowy), od pustyni do fińskich śniegów, we wszelkich możliwych warunkach atmosferycznych. Do tego perfekcyjna grafika w 65 tys. kolorów i niezła muzyka. Bardzo dobre wyścigi. Do symulatora im daleko, ale zabawa wyśmienita. Możliwość grania z żywym przeciwnikiem.



Podsumowanie: Są tacy, co wolą pierwszą część, są tacy, co wolą „dwójkę". Sądzę, że grę warto zobaczyć. To mocna pozycja na rynku. Recenzja – Gambler 2/97. **Ocena:** 4

Sega Rally Championship

Cytując Alexa: „Sega Rally Championship PC jest najdoskonalszą jak dotąd pecetową zręcznościówką samochodową". Nic dodać, nic ująć.

Do wyboru mamy Toyotę Celicę lub Lancię Deltę Integrale. Dosyć rozbudowany setup pojazdu. Dostępne trzy trasy – pustynia, las i góry. Dodatkowo, czwarta ukryta – jeziora. Grafika jest perfekcyjna, podobnie jak w Screamerze 2. W miarę wiernie oddano zachowanie samochodu, ale wypadnięcie z toru powoduje tylko utratę prędkości i dodatkowe sekundy na mecie – dopracowana technika jazdy to podstawa.

Podsumowanie: Gra bardzo dobra, z najładniejszą grafiką, ale trochę gorsza od Screamera 2. Pentium 133 lub mocniejszy. Recenzja – Gambler 8/97. **Ocena:** 4



Nascar Racing II

Druga najlepsza samochodówka na PC. W odróżnieniu od Rally Championship, jest to bardzo realistyczny symulator w pełnym tego słowa znaczeniu, podobny do Grand Prix 2, „tyle że lepszy".



Ford, Chevrolet i Pontiac z ogromnymi silnikami V8 i tabunem koni pod maską czekają. Do gry dołączono edytor (podobnie jak w pierwszej części) do pomalowania własnego pojazdu. Pędzisz głównie po owalach, przepychasz się jednym z czterdziestu samochodów, zaliczasz kolejne kraksy, mechanicy naprawiają Twój pojazd (o ile dotelepiesz się do boksu po kolizji). Wyścigi formuły Nascar są jeszcze trudniejsze niż Formuła 1. Obowiązuje technika jazdy podobna jak w F1. Poślizg jest zabójczy dla auta. Przeciwnicy chyba szybsi niż w GP2 (relatywnie). Po sieci – do ośmiu graczy.

Podsumowanie: Gra moim zdaniem lepsza od GP2. Jeśli jesteś zwolennikiem superrealistycznych symulacji samochodowych – to gra dla Ciebie idealna. Wymagania: szybki 486 lub Pentium. Opis – Gambler 5/97. **Ocena:** 5

Power F1

Gdy pierwszy raz ujrzałem pudełko z tym programem, przyszło mi na myśl, że to może konkurencja dla GP2. Jednak gdy go uruchomiłem zrozumiałem, że godło FIA niewiele znaczy.



Mamy tu grę, której bliżej do zręcznościówki niż do symulatora – po zostawieniu spoilerów na tylnym zawieszeniu przeciwnika czy na poboczu można pędzić, jak gdyby nigdy nic. Aby jednak

Wchodź w zakręt z zewnętrznej bandy, tuż przy wewnętrznej w środku zakrętu i do zewnętrznej na końcu, aby jak najbardziej zwiększyć promień skrętu – zmniejszasz hamowanie i poślizg.

wygrać Grand Prix i pokonać przeciwników, trzeba – podobnie jak w GP2 – dopasować bolid do warunków danego toru. Setup jest znacznie uproszczony w stosunku do GP2. Podział ekranu na dwie części pozwala na grę w dwie osoby na jednym komputerze. Oprócz tego – kabel i sieć. Ładna grafika w wysokiej rozdzielczości i szybka akcja to atuty Power F1.

Podsumowanie: Power F1 przeznaczona jest dla tych graczy, dla których GP2 jest zbyt rozbudowana, zbyt trudna i zbyt realistyczna. Recenzja – Gambler 5/97. **Ocena:** 4

Need For Speed 2

Miała to być gra o niebo lepsza od poprzedniczki. Nowe supersamochody, nowe zaj*.*ste trasy itd.

Co z tego jest prawdą? Ano, mamy kilka niezłych bryk, ale ich dobór to pomyłka – jak Lotus Esprit (ok. 280 km/h) ma się ścigać z McLarenem F1 (ok. 370 km/h)? To tak jakby Maluchem rywalizować ze 150-konnym Renault Megane Coupe. Absurd.



Mój ulubiony samochód w tej grze to Lotus GT1. Jego prędkość maksymalna nie jest może imponująca – „zaledwie" 313 km/h, ale przyczepność ma taką, że McLaren wymięka. Na krętych torach to najlepszy wybór. A właśnie! Tory – niektóre (np. Nepal) to jakaś sadystyczna zemsta programisty na graczach...

Poza tym gra jest bardzo dobra, ale nie genialna – niezła grafika i porządny dźwięk, grywalność też niczego sobie. Jest nawet jakaś szczątkowa możliwość konfigurowania pojazdu, ale niemal zupełnie nieprzydatna.

Podsumowanie: Szybka akcja i jeszcze szybsze fury. Bardzo dobra, ale niestety, nie najlepsza. Potrzebny szybki komputer, Pentium 133 lub wyżej. Bez niego nie ma sensu podchodzić do gry. Szkoda nerwów. Recenzja – Gambler 8/97. **Ocena:** 4+

International Rally Championship

Gniot! Kicha do kwadratu!... Proszę państwa, oto przykład, jak można schrzanić dobry pomysł. Rally Championship zachowała jeszcze cechy symu-



latora, ale IRC to już zręcznościówka – zerowa przyczepność na wszystkich nawierzchniach, łatwość prowadzenia, TANKOWANIE na oesie (Ależ bzdura! Nie było tego od czasu Lotusa!) i, co dopełnia czary goryczy, brak widoku „zza fajery", tylko z przedniego zderzaka i z godziny szóstej. Panowie programiści, tak się nie robi...

A co poza tym? Bardzo dobra grafika, choć zdecydowanie bardziej rysunkowa niż w RC, trochę lepsza oprawa dźwiękowa, więcej samochodów (dodatkowo: Toyota Celica WRC, Nissan Almera GTi, Mitsubishi Lancer Evolution), podzielonych – zamiast na prawdziwe grupy A i N i odpowiednie klasy – na grupy A, B i C, wymyślone przez autorów. Najbardziej niesprawiedliwa jest grupa C, gdzie 220-konny Golf III konkuruje z 155-konną Felicią...

Podsumowanie: Jeśli RC było dla Ciebie zbyt trudne, spróbuj zagrać. Jeśli natomiast uwielbiasz RC, na IRC możesz się srodze zawieść. Potrzebne szybkie Pentium, od 133 w górę, ale nawet 200 MMX nie zapewnia idealnej płynności. Recenzja – Gambler 1/98. **Ocena:** 3+

Screamer Rally

Najnowsza część sagi Screamera. Siedem zróżnicowanych torów – od wypalonej słońcem Arizony do ośnieżonej Szwecji. Można nawet (tor bonusowy) jeździć po trasie wytyczonej na stadionie.



Do tego cztery odjazdowe bryki, różniące się przyspieszeniem, przyczepnością i prędkością maksymalną. Gra bardzo podobna do IRC, ale lepsza. Choć to zwykła zręcznościówka, autorzy dali możliwość „dostrojenia" pojazdu do własnych upodobań (twardość zawieszenia, ciśnienie powietrza w oponach itp.).

Bajeczna grafika (640×480 w 65 tys. kolorów) i jeszcze lepszy dźwięk – muzyka jakością przewyższa wszystko, co do tej pory słyszeliśmy w grach. Do tego całkiem spora trudność – niezwykle trudno dogonić, a co dopiero wyprzedzić komputerowych profesjonalistów. W połączeniu z błyskawiczną akcją wywołuje to szybsze bicie serca. Najlepsza gra z rodzaju zręcznościowych samochodówek.

Podsumowanie: Lubisz szybką akcję, wciskanie gazu do oporu i widowiskową jazdę, wybierz Screamera Rally! Potrzebny oczywiście szybki Pentium – 200MMX jest akurat. Jedna z niewielu gier pod DOS. Recenzja – Gambler Online. **Ocena:** 4+

Na tym zakończymy przegląd wybranych, w miarę nowych gier samochodowych. Teraz pozostała jeszcze sprawa samej jazdy.

Setup samochodu

Przedstawię w skrócie, co można namieszać w samochodzie i jakie to wywoła efekty na torze.

Zacznijmy od tak podstawowej rzeczy, jak przełożenia skrzyni biegów. Im dłuższe biegi, tym większa prędkość maksymalna, ale tym mniejsze przyspieszenie na poszczególnych biegach. Z dru-



giej strony... Gdy np. przeciwnik jedzie już na „dolnej" czwórce, a Ty masz jeszcze „wysoką" trójkę – uciekasz mu. Generalnie im mocniejszy silnik, tym dłuższe przełożenia można ustawiać. Trzeba uwzględnić też długości prostych na torze i prędkości, jakie można uzyskiwać. Chodzi o to, aby silnik uzyskiwał maksymalną moc na ostatnim biegu przy końcu prostej, tuż przed hamowaniem przed zakrętem.

Teraz czas na spoilery. Jedyną ich rolą jest dociskanie samochodu do nawierzchni. Im większy kąt nachylenia spoilerów, tym większy docisk i większa przyczepność pojazdu – to pozwala pokonywać zakręty z większą szybkością. Niestety, większy stopień nachylenia spoilerów powoduje zwiększenie oporu aerodynamicznego auta i zmniejszenie prędkości maksymalnej (na prostych).

Twardość amortyzatorów – im twardsze, tym lepsza przyczepność na torach i oesach o małym pofałdowaniu nawierzchni. Skutek – zwiększone zużycie



Praktyka czyni mistrza. Każdy oes trzeba znać jak własną kieszeń, aby odnosić sukcesy.



opon. Na silnie pofałdowanych trasach należy ustawiać bardziej miękkie amortyzatory. Samochód robi się też bardziej wrażliwy na ruchy kierownicy, czyli staje się bardziej narowisty.

Wysokość zawieszenia – im mniej pofałdowana trasa, twardsze amortyzatory i większa uzyskiwana prędkość maksymalna, tym powinna być mniejsza. Przy twardych amortyzatorach można zminimalizować prześwit. Przy miękkich, ze względu na dłuższą drogę łagodzenia wstrząsów, wysokość zawieszenia powinna być większa. Skutek – podniesienie środka ciężkości i zwiększenie oporu aerodynamicznego.

Dopuszczalny kąt skręcenia kół – tylko w symulacjach samochodów torowych. Im większy kąt, tym częściej auto wpada w poślizg, ale tym ostrzejsze zakręty można pokonywać. Im mniejszy kąt, tym lepiej – wartość należy ustalić metodą prób i błędów.

Opony – to proste. W zależności od rodzaju i stanu nawierzchni oraz warunków atmosferycznych.

Technika jazdy

zmienia się w zależności od tego, czy jedziesz autem rajdowym, czy wyścigowym po torze. Generalnie – i na oesie, i na torze obowiązuje zasada wchodzenia w zakręt z zewnętrznej bandy, tuż przy wewnętrznej w środku zakrętu i do zewnętrznej na końcu, aby jak najbardziej zwiększyć promień skrętu – pozwala to zmniejszyć hamowanie i poślizg.

Podczas rajdów staraj się unikać poślizgów na asfalcie. Na innych nawierzchniach i przy pokonywaniu ostrych zakrętów należy wprowadzić samochód w poślizg przed zakrętem – im mniejsza przyczepność nawierzchni i ostrzejszy zakręt, tym wcześniej. Oczywiście przed niektórymi zakrętami nie unikniemy hamowania. Generalnie – praktyka czyni mistrza. Każdy oes trzeba znać jak własną kieszeń, aby odnosić sukcesy.

Przy wyścigach torowych poślizg to Twój największy wróg. Ze względu na dużo mniejszy niż w normalnych, „cywilnych" i rajdowych autach kąt skręcania kół nie ma możliwości wyjścia z poślizgu (wykręcisz „bączka"). Podstawa to „ścinanie" zakrętów i jazda z maksymalną dopuszczalną prędkością bez po-



ślizgu. Ja staram się tak ustawić samochód (Grand Prix 2 i Nascar Racing II) – manewrując spoilerami, twardością amortyzatorów i rozkładem masy – aby był lekko podsterowny. Wydaje mi się, że poślizg osi nie napędzanej (w tym przypadku) i lekkie uderzenie w bandę (Nascar) jest mniej niebezpieczne niż obroty wokół własnej osi spowodowane „wypadnięciem" tylnej osi. Poza tym przyzwyczaiłem się do tego, jeżdżąc własnym, prawdziwym samochodem... Na torze hamowanie przed zakrętami jest koniecznością, nie tak jak na rajdach.

Marzenia

Na koniec jeszcze kilka słów o tym, co mogłoby się wydarzyć w przyszłości. Ja ciągle czekam na symulację Rally Crossu, ze znanymi nam doskonale samo-



chodami i nazwiskami kierowców – życzenie kieruję do polskich firm.

Do tego chciałbym zobaczyć grę podobną do Nascar Racing II, rozgrywającą się podczas wyścigów Formuły STW, czyli europejskich wyścigów samochodów turystycznych – takich jak Opel Vectra, Mercedes C-klasse, Alfa Romeo 156, Honda Accord, Audi A4 i oczywiście Peugeot 406. Mógłby to być superrealistyczny symulator jak NR2, z rozbudowanym setupem. Panowie programiści – do dzieła!

Podsumowanie

I cóż? Trzeba się pożegnać. Mam nadzieję, że ten tekst pomoże Wam w wyborze gry, przy której spędzicie wiele godzin. Jak widać, większość gier samochodowych oferuje doskonałą grafikę, jednak dominują wśród nich zręcznościówki. Za to nieliczne symulatory są prawie doskonałe. My, niekoronowany król symulantów, ogłaszamy Network Q RAC Rally Championship grą samochodową stulecia, która obok Falcona 3.0 i MiG-a 29 będzie jedną z gier naszego życia.

Wiktor Kozłowski

Widziane z Zacisza

Jak to się robi tu i ówdzie



Wpadłem ostatnio, przypadkiem, na dwie gry – Gettysburg! i Seven Kingdoms. Gry zupełnie różne, ale mające pewną wspólną cechę – otóż za obiema stoją nie pieniądze, ale nazwiska. Jednak chyba trochę za szybko zmierzam do końca, więc pokrótce wyjaśnię, o co mi chodzi.

Otóż gry można produkować na dwa sposoby. Pierwszy, nazwijmy go finansowym, opiera się na założeniu, że wykładając pewną kwotę pieniędzy, można wyprodukować grę. Nie trzeba się znać na pisaniu gier, wystarczy cokolwiek wiedzieć o organizacji pracy w ogóle. Programistów można zatrudnić, pomysł też nie stanowi problemu, jedno i drugie można załatwić ogłoszeniami w prasie. Do tego kilka komputerów, pomieszczenia – i po półtora roku mamy gotowy produkt. W ten sposób powstają gry nawet u nas, że wspomnę Jacka Orlando. Jeżeli ktoś poczuje się w tym miejscu urażony to niesłusznie, niemal tak samo zdarza się pracować również największym firmom w branży.

Jest i drugi sposób. Do niego potrzebny jest przede wszystkim właściwy człowiek. Taki, co to będzie się znał na wszystkim, a na graniu i programowaniu najlepiej, będzie wiedział, co ma się w grze znaleźć, zanim jeszcze postawi pierwszą parę nawiasów klamrowych (dla niewiedzących: taka para nawiasów grupuje instrukcje w C), i co to będzie miał dosyć energii, żeby to wszystko przeprowadzić do końca, użerając się po drodze z przeciwnościami losu. Ten drugi sposób jest znacznie bardziej spektakularny, głównie ze względu na owego człowieka, spiritus movens* całego interesu. Na naszym podwórku też znajdzie się kilka nazwisk – Chmielarz, Miąsik, Pelc itd. I choć samo nazwisko bez pieniędzy i tak nie wystarczy, w tym wypadku pieniądze mogą być śmieszne, jeśli porówna się je z pierwszym wariantem.

Teraz mogę już wrócić do początku. Otóż zarówno za Gettysburgiem!, jak i Seven Kingdoms stoją konkretni ludzie, o których ten i ów już kiedyś słyszał. Sida Meiera chyba nikomu przedstawiać nie trzeba, trochę gorzej jest z Trevorem Chanem – to człowiek, który w pojedynkę napisał Capitalism. Jakby się rozejrzeć po świecie, znalazłoby się takich ludzi pewnie kilkunastu, znacznie bardziej znanych od Chana (Romero, na przykład), jednak nie o listę nazwisk chodzi, ale o ideę.

A ideę – człowieka z charyzmą – bardzo łatwo związać ze wszystkimi dyskusjami na temat tego, jak i jaką grę można wyprodukować. Otóż każdy, kto twierdzi, że i u nas można, za śmieszne pieniądze, w akademiku, na pożyczonej 486 – widzi siebie w roli jednego z tych facetów. Wprawdzie załapanie się do tego klubu jest mniej więcej tak samo prawdopodobne, jak zagranie w pierwszej piątce Chicago Bulls, ale próbować można. Tylko błagam – jak Was wyleją ze studiów, nie mówcie, że to przeze mnie, bo Was namówiłem.

Nacz. w st. spocz.

PS Moje ukochane pismo D po raz kolejny ośmieszyło się na całą Polskę. Tym razem już na okładce kompaktu znalazło się słowo „najświerzsze". Do środka nie zaglądałem.

* Spiritus movens to siła sprawcza (po łacinie). Tłumaczę, bo kiedyś napisałem w felietonie „Festina lente" i pewien czytelnik przysłał e-mail, żebym mu jak najszybciej wyjaśnił, co to znaczy. Czeka do dzisiaj. Cóż, festina lente.

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący)
g. Bócevau (EKG)
Erectus Magnificus (Gildia RPG)
Kristoff (KS Gambler)
Marcin Wichary (Klub DDT)
col. Zgred Killer (Club Simulator)
Zooltar (Klub 3D)
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW



tête

U K A Z U J E   S I Ę   R A Z   W   M I E S I Ą C U

W dzisiejszym wydaniu:

Wiosna w TeTe

Będę banalny - nasze żółte strony nawiedziła wiosna. Objawia się to m.in. kiełkowaniem nowego konkursu w Elitarnym Klubie Generałów, który - odżywiany przez wyłącznego sponsora, firmę IPS Computer Group - rychło rozkwitnie i zaowocuje.

Teraz muszę porzucić roślinne metafory, bo nijak nie pasują do mrocznych korytarzy Quake'a II (wiem, są już światła i kolory - ale atmosfera pozostała). W klubie 3D niejaki Zealot (mylić z ZooltaRem) odsłania przed Wami tajniki nowych broni, nowych zbroi, nowych taktyk i innych nowalijek (a jednak przepchnąłem aluzję do wiosny!).

Poza tym kolejny (przedostatni) odcinek serialu Lands of Lore 2, rozwiązanie Fallouta i Wing Commander Prophecy. Smacznego.

Zgredaktor

Men in Black (PC)

Podczas gry naciśnij **Escape** i w głównym menu wstukaj kilka razy **DOUGMATIC** - tak długo, aż wrócisz do gry. Od tej pory po naciśnięciu Escape możesz wstukać:
KILLEM - zabija przeciwników.
GIVEME - wszystkie typy broni.
LOADME - nie ubywa amunicji.
HEALME - zdrowie.
PROTECTME - God Mode.
MOVEME - dostajesz save'y ze wszystkich poziomów.
AGENTJ - Agent J.
AGENTK - Agent K.
AGENTL - Agent L.
AGENTX - Agent X.
ARCTIC - poziom arktyczny.
HQ - powrót do kwatery głównej.

Clash (PC)

Na mapie głównej wstukaj kod i naciśnij Enter:
CSKIP - następna misja kampanii.
CIMNOTBLIND - cała mapa.
CCOSMICENERGY - zaznaczona jednostka odzyskuje pełnię sił. Jeśli jest to lektyka ze złotem lub transferowani chłopi, liczba zmienia się na 100.
CLESTERGOLD - zaznaczona jednostka uzyskuje złotą zbroję.
CREDBULL - zaznaczona jednostka zamienia się w pegaza.
CDZIALO - zaznaczona jednostka zamienia się w armatę.
C3POZIOM - wszystkie zamki gracza zyskują 3 poziom.
CNASZEMORDY - autorzy gry.

Heavy Gear (PC)

Podczas gry naciśnij **Ctrl+Alt+Shift** i wstukaj:
bedouinprince - niewrażliwość,
checkmatein2 - koniec misji,
hesbackandhesgotagun - nie kończąca się amunicja,
deplikespudding - przytrzymaj Ctrl i wciśnij któryś z klawiszy kursora.
Przyjemnej jazdy!

PowerBoat Racing (PC)

Jako swoje imię wpisz **SML** - prowadzisz teraz łódź przez radio.

Grand Theft Auto (PC)

Wpisz jako swoje imię **isgallus** - masz dostęp do wszystkich poziomów.

Streets of Sim City (PC)

Naciśnij **Ctrl+Alt+X** i wstukaj:
lock and load - komplet amunicji
sampo - 999,999 papierów
im back - naprawa uszkodzeń
mr fabulous - God Mode
jupiter - grawitacja Jowisza
earth - grawitacja Ziemi
mars - grawitacja Marsa
moon - grawitacja Księżyca
beefcake beefcake - wszystkie typy broni i moduły

Uwaga: kody działają tylko w trybie Player's Choice.

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

KÓŁKO WETERANÓW

BattleSpire (PC)

Uwaga!!! Poprawka działa tylko dla gry w wersji 1.3!

Przechodzimy do katalogu **SAVEx** (x to cyfra od 0 do 9). Znajdziemy tam dwa interesujące nas pliki: **SAVEVARS.DAT** i **SAVETREE.DAT**. Aby zmienić atrybuty bohatera, należy zmodyfikować bajty pod każdym z czterech podanych tu offsetów:

	SAVEVARS.DAT	SAVEVARS.DAT	SAVETREE.DAT	SAVETREE.DAT
STR	20h	40h	65h	85h
INT	24h	44h	69h	89h
WIL	28h	48h	6Dh	8Dh
AGI	2Ch	4Ch	71h	91h
END	30h	50h	75h	95h
PER	34h	54h	79h	99h
SPD	38h	58h	7Dh	9Dh
LCK	3Ch	5Ch	81h	A1h

Maksymalna wartość to 99 (63h).

Speeder

Castle of the Winds (PC)

Zabieramy się za edycję pliku o rozszerzeniu **.CWG**.

Offset:

81h	STR	87h	maks. CON	96h	maks. HP
85h	maks. STR	80h	DEX	98h	mana
82h	INT	84h	maks. DEX	9Ah	maks. mana
86h	maks. INT	94h	HP	4F6h	pieniądze (4 bajty)
83h	CON				

Doświadczenie znajduje się pod offsetami 9Eh i A0h, lecz nie polecam zmieniania go.

Poniższe offsety odpowiadają za wartość mana potrzebną do rzucania poszczególnych czarów. Najlepiej zmienić wszystkie na 01h. Uwaga! Po uzyskaniu nowego poziomu „koszty" czarów wracają do normalnych wartości.

Offsety: 1B2h, 1BEh, 1D6h, 1CAh, 1E2h, 1EEh, 1FAh, 206h, 212h, 21Eh, 22Ah, 236h, 242h, 24Eh, 25Ah, 266h, 272h, 27Eh, 28Ah, 296h, 2A2h

Krzysztof Mateczny

Epic 40,000 - Final Liberation (PC)

W pliku **?.DAT** z podkatalogu **SAV** szukamy imienia naszego dowódcy (lub przeciwnika) - np. „Lord Commander". Cztery bajty przed pierwszą literą imienia gracza znajduje się jego wynik punktowy (morale). Zajmuje on cztery bajty, maksymalną wartością jest FF FF FF 7Fh.

Można też spróbować modyfikacji parametrów jednostek. Ponieważ są zapisane w sposób dość pokrętny, najlepiej skorzystać z podanego tu „przepisu":

1. Zapamiętujemy położenie jednostki. Załóżmy, że jest to [43,57].
2. Przeliczamy obie liczby na system szesnastkowy: 2Bh i 39h.
3. Dodajemy zero za każdą liczbą: 2B 00 39 00h.
4. Kursor gdzieś w okolicach imienia dowódcy - szukamy ww. ciągu.

Załóżmy, że pierwszy bajt znalezionego ciągu ma offset +00h. Nasz ciąg powinien pojawić się jeszcze raz pod offsetem +14h - jeśli nie, najprawdopodobniej trzeba będzie poszukać go ponownie. Teraz pod offsetem +08h mamy liczbę ruchów, jakie pozostały jednostce (maks. FF FFh), natomiast pod offsetem +0Ah - liczbę dostępnych strzałów. Zapisana jest ona w dość dziwny sposób, przykładowo F4 82h oznacza, że z pierwszej broni można jeszcze oddać 4 strzały, z drugiej - 15 (Fh), z trzeciej - 2, a z czwartej - 8 strzałów.

Dla każdego typu jednostki istnieją jeszcze jej „prywatne" dane, np. dla Space Marines pod offsetem +56h zapisana jest liczba żołnierzy w jednostce. No i oczywiście możemy zawsze zmienić położenie jednostki - jej współrzędne X i Y są zapisane odpowiednio pod offsetami +00h i +02h.

Marcin Wichary

Missionforce: CyberStorm (PC)

Otwieramy plik z zapisem gry (***.CBS**). Ta poprawka opisuje tylko zapis w bazie Herców - plik ze stanem gry powinien mieć 3003 bajty długości.

Gotówka jest zapisana na 4 bajtach pod offsetem 7103h. Maksymalna zalecana wartość to FF FF FF 7Fh (chociaż nie sprawdzałem, czy liczba obdarzona jest znakiem, czy nie).

Maksymalna liczba biodermów zapisana jest pod offsetem 486h, natomiast maksymalna liczba Herców - pod 48Ah (obie liczby po cztery bajty).

BIOVAT

W tej sekcji (rozpoczynającej się od offsetu 48Eh) znajdują się biodermy, które możemy zakupić. Dane każdego zajmują 126 (7Eh) bajtów.

+00h	imię (13 znaków)
+11h	wiek (1 bajt, maks. FFh)
+12h	zdrowie (4 bajty, maks. 63h - wyższe wartości są obcinane przez grę)
+17h	stabilizacja (4 bajty, maks. 63h)
+1Ah	toksyny (jw.)
+1Eh	kierowanie (4 bajty, maks. 0Ah, na wyświetlaczu pomnożone przez 10)
+26h	stopień (1 bajt, maks. 19h, np. 0Ah to stopień B5)
+37h	energia (2 bajty, maks. 60 03h, młodszy bajt/16 plus starszy • 16)
+3Bh	maks. energia (jw.)
+3Fh	pociski (jw.)
+43h	maks. pociski (jw.)
+47h	działo (jw.)
+4Fh	plazma (jw.)
+53h	maks. plazma (jw.)
+57h	ELF (jw.)
+5Bh	maks. ELF (jw.)
+5Fh	ATech (jw.)
+63h	maks. ATech (jw.)
+67h	pilotaż (jw.)
+6Bh	maks. pilotaż (jw.)



MEDVAT

Od offsetu 135Fh w tej sekcji mamy już zakupione biodermy.

HERCBAY

W tej sekcji zawarte są dane o Twoich robotach bojowych, zaczynają się od offsetu 30E7h. Dane każdego robota zajmują po 267 (10Bh) bajtów i są umieszczone jeden po drugim. W pierwszej kolumnie podane są offsety dla pierwszego robota, w drugiej - offsety względne.

30E7h	+00h	nazwa robota (17 znaków)
30F8h	+11h	obudowa (*)
3100h	+19h	pancerz (*)
3108h	+21h	napęd (*)
3110h	+29h	lewa noga (*)
3118h	+31h	prawa noga (*)
3120h	+39h	reaktor (*)
3128h	+41h	baterie (*)
3130h	+49h	tarcza (*)
3138h	+51h	sensor (*)
3140h	+59h	komputer (*)
3148h	+61h	podtrzymywanie życia (*)
3150h	+69h	broń nr 1 (*)
3158h	+71h	broń nr 2 (*)
3160h	+79h	broń nr 3 (*)
3168h	+81h	broń nr 4 (*)
3170h	+89h	broń nr 5 (*)
3178h	+91h	broń nr 6 (*)
3180h	+99h	broń nr 7 (*)
3188h	+A1h	broń nr 8 (*)
3190h	+A9h	urządzenie nr 1 (*)
3198h	+B1h	urządzenie nr 2 (*)
31A0h	+B9h	urządzenie nr 3 (*)
31A8h	+C1h	urządzenie nr 4 (*)



Dane oznaczone gwiazdką (*) to w rzeczywistości sloty dotyczące uzbrojenia. Na każdy slot składają się:

++00h	numer (1 bajt)
++01h	typ (1 bajt, listy urządzeń poniżej)
++02h	siła (1 bajt, w procentach, maks. 64h)
++04h	moc (2 bajty, maks. FF 7Fh)

HERC CONFIGURATION FILE

Możemy również modyfikować definicje Herców zapisane w plikach ***.HRC**. Oto struktura tego pliku:

+00h	nazwa (12 znaków)
+11h	typ obudowy
+12h	pancerz
+13h	napęd
+14h	lewa noga
+15h	prawa noga
+16h	reaktor
+17h	baterie
+18h	tarcza
+19h	sensor
+1Ah	komputer
+1Bh	podtrzymanie życia
+1Ch...+23h	broń nr 1...8
+24h...+27h	urządzenie nr 1...4



LISTY URZĄDZEŃ

Broń:

00h	brak
01h	SE 400 Laser
02h	SE 660 Laser
03h	SE1000 Laser Cannon
04h	SP Missile Launcher
05h	SG Missile Launcher
06h	MY Rocket Launcher
07h	Light ELF Whip
08h	Medium ELF Whip
09h	Heavy ELF Whip
0Ah	ElectroMagnetic Pulse
0Bh	20mm Autocannon
0Ch	50mm Autocannon
0Dh	120mm Autocannon
0Eh	30mm Chain
0Fh	200mm HEAP Gun
10h	40mm Ranger Cannon
11h	Blast Mortar
12h	Jihad Missile System
13h	Electro-Flechette Cannon
14h	Particle Beam Weapon
15h	SC 400 Compression Laser
16h	SC 1000 Compression Laser
17h	SCX Compression Laser
18h	Micro Missile Launcher
19h	Plasma Cannon
1Ah	Heavy Plasma Cannon
1Bh	SP2 Heavy Missile Launcher
1Ch	EMP Beamer
1Dh	Devastator Chain Gun
1Eh	Katyusha-Z Rocket System
1Fh	280mm Auto Mortar
20h	Auto ELF
21h	210mm X-HEAP Cannon
22h	Light Particle Gun
23h	Medium Particle Gun
24h	Heavy Particle Gun
25h	Super Heavy Particle Gun
26h	Neutron Gun
27h	Neutron Beam Weapon
28h	Saturation Missile Launcher
29h	Hunter-Killer Missile Launcher
2Ah	SP 500 Light Pulse Laser
2Bh	SP 750 Standard Pulse Laser
2Ch	SP1200 Magna Pulse Laser
2Dh	90mm Accelerator Cannon
2Eh	SE 700 Laser Gatling
2Fh	SPX Rapid Missile System

30h	Plasma Beam	3Bh	EMP Blaster
31h	Plasma Mortar	3Ch	Heavy Saturation Rocket System
32h	Chain ELF	3Dh	Fusion Mortar
33h	Thermal Lance	3Eh	ELF Mortar
34h	Thermal Needler	3Fh	Light Compression Blaster
35h	Fusion Flamer	40h	Heavy Compression Blaster
36h	Fusion Cannon	41h	HOG Missile Launcher
37h	Fusion Annihilator	42h	Rapid Saturation Rocket System
38h	100mm Accelerator Chain Gun	43h	Fusion Gatling
39h	SP 800 Pulse Laser Gatling	44h	ATN Autocannon
3Ah	H-K Rapid Missile	45h	280mm ATX

Obudowa:



01h	Shadow	05h	Giant
02h	Remora	06h	Demon
03h	Sensei	07h	Reaper
04h	Ogre	08h	Juggernaut

Pancerz:

01h	Standard 5cm	11h	Antiballistic Coat
02h	Standard 11cm	12h	Didrate 35cm
03h	Standard 18cm	13h	Advanced Heat Diff.
04h	Standard 22cm	14h	Tri-di 8cm
05h	Trinnium 4cm	15h	Tri-di 19cm
06h	Trinnium 10cm	16h	Tri-di 27cm
07h	Trinnium 17cm	17h	Tri-di 34cm
08h	Trinnium 18cm	18h	Imp. 8,6cm Assault
09h	Trinnium 22cm	19h	Crystalline Mesh
0Ah	Assault 18cm	1Ah	Liquid Tri 7,2cm
0Bh	Assault 23cm	1Bh	Liquid Tri 18cm
0Ch	Didrate 4,1cm	1Ch	Liquid Tri 26,6cm
0Dh	Didrate 10,5cm	1Dh	Liquid Tri 33,1cm
0Eh	Didrate 17,8cm	1Eh	Heavy Assault
0Fh	Didrate 22,9cm	1Fh	Clearplast
10h	Didrate 28cm		

Napęd:

01h	Pre-Flexive R1	0Dh	Pre-Flexive R4
02h	Flexive R1	0Eh	Flexive R4
03h	Improved R1	0Fh	Improved R4
04h	Trivate R1	10h	Trivate R4
05h	Pre-Flexive R2	11h	Pre-Flexive R5
06h	Flexive R2	12h	Flexive R5
07h	Improved R2	13h	Improved R5
08h	Trivate R2	14h	Trivate R5
09h	Pre-Flexive R3	15h	Pre-Flexive R6
0Ah	Flexive R3	16h	Flexive R6
0Bh	Improved R3	17h	Improved R6
0Ch	Trivate R3	18h	Trivate R6

Nogi:

01h	Standard
02h	Reinforced

Reaktor (model #/moc na turę/punkty):

01h	Fission #100/100/95	0Ah	Ion #315/390/380
02h	Fission #130/130/123	0Bh	Ion #367/455/438
03h	Fission #200/200/194	0Ch	Ion #420/524/503
04h	Fission #300/300/290	0Dh	Matter Conversion #110/150/145
05h	Fission #350/350/333	0Eh	Matter Conversion #165/225/218
06h	Fission #400/400/379	0Fh	Matter Conversion #220/326/320
07h	Ion #105/130/125	10h	Matter Conversion #330/452/442
08h	Ion #158/196/189	11h	Matter Conversion #385/526/509
09h	Ion #210/260/254	12h	Matter Conversion #441/609/588

Baterie:

01h	Imp. Chemical 120	0Dh	Iridium 459
02h	Iridium 158	0Eh	Imp. Chemical 420
03h	Tru-power 174	0Fh	Tru-power 471
04h	Imp. Chemical 180	10h	Imp. Chemical 480
05h	Iridium 197	11h	Iridium 527
06h	Tru-power 215	12h	Tru-power 577
07h	Imp. Chemical 240	13h	Chemical 108
08h	Iridium 261	14h	Chemical 150
09h	Tru-power 288	15h	Chemical 180
0Ah	Imp. Chemical 360	16h	Chemical 300
0Bh	Iridium 396	17h	Chemical 330
0Ch	Tru-power 435	18h	Chemical 390

Tarcze:

01h	300	06h	1950
02h	600	07h	2400
03h	900	08h	2850
04h	1200	09h	3300
05h	1500	0Ah	3900

Sensory:

01h	Standard 7,22 (4/P/0)	06h	Scout 22,8 (8/G/4)
02h	Standard 12,14 (5/P/2)	07h	Scout 30,6 (10/G/5)
03h	Standard 15,1 (6/P/4)	08h	Scout 41,1 (11/G/6)
04h	Crystal Matrix (8/P/7)	09h	Scout Omniband (13/G/8)
05h	Adv. Crystal Matrix (10/P/14)	0Ah	Scout Adv. Omniband (15/G/10)

Komputery:

01h	Lock-On 100	06h	Lock-On 1000
02h	Lock-On 205	07h	Image Enhancement
03h	Lock-On 440	08h	True Lock
04h	Quickfire 11	09h	Fire Control Manager
05h	Quickfire 11A	0Ah	Quickfire 3000
		0Bh	Bertrand-Altase

Life support (podtrzymanie życia):

01h	Standard	06h	Reactive
02h	Improved	07h	Med System
03h	Integrated	08h	Bioenvironment
04h	Total	09h	Self Repair
05h	Multishell	0Ah	Liquid Life

Inny sprzęt:

00h	brak	13h	Bonus v4
01h	Bertrand Ore Extractor	14h	Bonus v5
02h	Młodszy Energy Extractor	15h	Single Band ECM
03h	Fueller Analyzer Extractor	16h	Zerosignal Dampener
04h	Maxim Extractor	17h	Variable Pulse Ghoster
05h	Improved Extractor	18h	Electronic Image Displacer
06h	ProtoNanite Repair	19h	Active Offsource Jamming
07h	Partial Nanorepair	1Ah	Anti-Gravity Unit
08h	Enhanced Nanorepair	1Bh	Re-supply Drone V1
09h	True Nanorepair	1Ch	Re-supply Drone V2
0Ah	Nanorepair Glands	1Dh	Re-supply Drone V3
0Bh...0Fh	Self-Detonator	1Eh	Re-supply Drone V4
10h	Bonus v1	1Fh	Re-supply Drone V5
11h	Bonus v2	20h	Overdrive Node
12h	Bonus v3	21h	Shield Amplification Crystal
		22h	Sensor Amplifier

Mordor

Speed Demons (PC)

Edytujemy pliki **SAVEGAME.???** w podkatalogu **LEAGUES**. Pod offsetem 5D2h znajduje się aktualny numer wyścigu (pierwszy to 00h). Aby zmodyfikować dane graczy, należy posłużyć się następującą tabelką:

GRACZ	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Gotówka	7FAh	A39h	C78h	EB7h	10F6h	1335h
Dopalacze	7FEh	A3Dh	C7Ch	EBBh	10FAh	1339h
Opony	802h	A41h	C80h	EBFh	10FEh	133Dh
Zawieszenie	806h	A45h	C84h	EC3h	1102h	1341h
Silnik	80Ah	A49h	C88h	EC7h	1106h	1345h
Punkty	80Eh	A4Dh	C8Ch	ECBh	110Ah	1349h

Gotówka jest pomnożona przez tysiąc - maksymalna wartość (FF FF FF 7Fh) daje nam ponad 2 biliony!!! Teoretycznie mogą być 24 **dopalacze**, lecz skutkuje nawet wpisanie wartości FFh (jeśli nie zbierzemy żadnego dodatkowego nitro podczas wyścigu). **Opony**, **zawieszenie** i **silnik** to wartości od 0 do 6.

Marek Zientkiewicz

Sub Culture (PC)

Otwórz plik **.SAV**, przejdź do offsetu 34h i wpisz np. FF 7Fh.

Speeder

Warlords III: Reign of Heroes (PC)

Patrz także: 12/97.

Aby zmienić parametry jednostek, należy dobrać się do któregoś z plików **.ARM** z podkatalogu **ARMY** (np. PEGASI.ARM).

Offsety:

99h	strength/siła jednostki (maks. 09h)	9Eh	view (maks. 09h)
9Ah	moves/liczba ruchów (maks. 32h)	DEh	extra vs city (maks. 09h)
9Bh	hits (maks. 04h)	E0h	production kost/koszt produkcji (2 bajty)
9Ch	liczba rund do ukończenia produkcji (najlepiej 01h)	E5h	morale (najlepiej 09h)
9Dh	koszty utrzymania (najlepiej 01h)		

Speeder

Wing Commander Prophecy (PC)

Edytujemy plik **PROPHECY.EXE**. Zmieniamy bajty pod następującymi offsetami:
422B7h z 48h na 90h, 65777h z 49h na 90h, 659C9h z 48h na 90h.

Po tej zmianie statek będzie miał nieograniczone zapasy: amunicji do dział, rakiet i „wabików".

Zbigniew Zapieralski (PC)

LUDZIE E-MAILE PISZĄ

Nie będę się zbytnio rozwodził (piszę ten tekst w przerwie między egzaminami), ale chciałbym przynajmniej zaprosić wszystkich początkujących do majowego wydania DDT, od którego - zgodnie z Waszymi życzeniami - zaczniemy powtarzać kurs grzebania w savegame'ach. Do zobaczenia!

Marcin Wichary
mwichary@friko2.onet.pl
mwichary@polbox.com



Witam po długiej (aż miesiąc) nieobecności. Wywołana została wyjątkową złośliwością pracowników Uniwersytetu Warszawskiego, którzy zdecydowali, że czas już zrobić zimową sesję egzaminacyjną. Spowodowało to pewne perturbacje w moim ustatkowanym życiu i efekty widoczne (czy raczej niewidoczne) w poprzednim numerze. Postaram się, żeby taka sytuacja już się więcej nie powtórzyła.

Zanim przejdę do Quake'a II, wspomnę jeszcze o Slashku (IV miejsce na ostatnim Turnieju Q1 na Gambleriadzie), któremu to obiecałem. Co prawda, normalnie tego nie robię, ale mam wobec Slasha dług wdzięczności (on już wie, za co, a jak nie wie, to niech zapyta).

Slashku - wspominam o Tobie w Klubie 3D.

Mam nadzieję, że czujesz się usatysfakcjonowany.

I jeszcze kilka ważnych informacji. Stoi już strona Granetu. Można na niej znaleźć wszystkie ważne informacje dotyczące działania tego przybytku, np. o planowanych turniejach i innych imprezach towarzyszących. Nie podam na razie adresu, bo wiem, że niedługo się zmieni. Ale obserwujcie uważnie www.quake.org.pl - będzie tam na pewno link. Przy okazji - warto zaznaczyć, że ta strona jest odwiedzana przez (UWAGA!) 9000 osób tygodniowo. Jest to oczywiście zasługa ciekawych i aktualnych news. Jeżeli lubicie Quake'a - pozycja obowiązkowa.

Już za momencik kolejna Gambleriada. Oczywiście pojawił się dylemat, dla której części Quake'a należy zrobić turniej? Zdecydowaliśmy, że będzie to turniej Quake'a II.

Quake II - multiplayer

Jak wiadomo, Quake jest grą wybitną w trybie dla wielu graczy. Jeżeli przeczytaliście moją recenzję w numerze 2/98 (a także peany w kilku innych pismach branżowych), wiecie już, że Q2 jest grą wybitną w trybie dla jednego gracza. Czy jest tak samo dobry w trybie multiplayer? TAK, TAK - po stokroć TAK. Nie odważyłbym się twierdzić, że jest lepszy od swojego poprzednika, a to z dwóch powodów. Po pierwsze - zostałbym zarzucony listami oburzonych miłośników Q1; po drugie - nie uważam, aby był lepszy. Jest inny.

Zacznijmy od podstaw: jak można się połączyć? Firma id Software tym razem zrezygnowała (moim zdaniem - niesłusznie) z możliwości grania „modem to modem" i po linku. Q2 korzysta z protokołów TCP/IP, co oznacza, że można grać TYLKO przez Internet i po LAN-ie (po zainstalowaniu odpowiednich protokołów). Obecnie w Polsce stoi już kilka serwerów Q2 (adresy na www.quake.org.pl), a po LAN-ie można pograć w każdym mieście wyposażonym w gralnię. W Warszawie polecam oczywiście Granet (to nie kryptoreklama, tylko moje bardzo obiektywne zdanie - incognito sprawdziłem EMPiK-i; RooS miał rację).

Trudno na razie mówić o taktyce grania, ponieważ Point Relase, w którym znajdą się oryginalne mapy deathmatchowe, pojawi się dosłownie za kilka dni (a ja muszę oddać Klub już teraz). Kiedy już wszystko znajdzie się na naszych HD, będziemy mogli porozmawiać inaczej. Ale póki co muszę ekstrapolować, bazując na doświadczeniach z gry na mapkach nieoficjalnych.

W Quake'u taktyka walki polegała głównie na niedopuszczeniu przeciwnika do trzech kluczowych przedmiotów - RL, spawarki i Czerwonej Zbroi. Jeżeli udało nam się kontrolować mapę tak, aby ciągle być w posiadaniu ww. - wygrywaliśmy grę. Niektórzy uznawali to za wadę. Mnie się to podobało.

W Q2, jak wiadomo, znacznie zmniejszono siłę RL - to już nie jest podstawowa broń w deathmatchu. Nie znaczy to, że nie jest skuteczna. Wręcz przeciwnie. Nie radzę Wam wdawać się w wymianę ognia z posiadaczem RL, kiedy jesteście uzbrojeni np. w RG. Może dwa razy na dziesięć wyjdziecie z takiego starcia zwycięsko. Jednak fakt pozostaje faktem, że RL stracił palmę pierwszeństwa. Dzięki temu gra ma trochę inny klimat.

Szybko znajdziecie swoją ulubioną broń. Ja już mam - HB i RG. Jeden doskonale nadaje się do walki w kontakcie, drugi do strzelania na odległość. RG jest jednak koszmarnie trudny w użyciu - trzeba długo ćwiczyć, zanim zacznie się zyskiwać fragi zamiast tracić. MG jest nieco za słaby, aby nim walczyć. Po prostu, żeby kogoś z niego skasować, trzeba bardzo długo strzelać. Lepiej sprawdza się CG, ale on z kolei pochłania mnóstwo amunicji, która zazwyczaj kończy się w najmniej odpowiednim momencie. Co gorsza, kiedy kończy się z niego strzelać, nie można zmienić broni, aż do całkowitego zatrzymania się lufy. W tym czasie najczęściej dostaje się tzw. shota między oczy.

Ciekawe zmiany dotknęły SSG. Jak pamiętacie, w Q1 (cały czas mówimy o deathmatchu) to zupełna pomyłka. Dopiero po squadowaniu warto go używać, a i wtedy rozrzut utrudnia skuteczne trafienie w jakikolwiek cel. W Q2 SSG jest jedną z najbardziej skutecznych broni. Stosunkowo mały rozrzut czyni z niego doskonałe narzędzie do walki w zwarciu, a nawet w półdystansie. A kiedy znajdziecie quada, tylko HB i RL są lepsze. Pojedynki toczone na SSG bardzo przypominają te z Dooma II.

BFG to dziwna broń. Zabijanie za jej pomocą wcale nie jest łatwe. Co do sposobów użycia - efekty działania znajdziecie w opisie za miesiąc. Podpowiem tylko, że niezłym pomysłem jest strzelanie w sufit, zwłaszcza gdy jest on dosyć nisko, a w pokoju znajduje się wielu przeciwników. Pamiętajcie - fakt, że w Waszych rękach znajduje się Big Freakin' Gun nie czyni z Was niezwyciężonych. Nie przeceniajcie tej broni. To prawda, że jest niesamowicie potężna, ale bardzo często nie działa tak jak powinna lub efekty nie są dokładnie takie, jakie chcieliście otrzymać. Nie nadaje się zupełnie do walki w krętych korytarzach, w których zawsze można schować się za rogiem, oraz w pomieszczeniach, w których znajduje się dużo przedmiotów mogących blokować LoS. Wtedy zmarnujecie tylko amunicję, która znacznie bardziej przydałaby się do HB.

Zbroje

System działania zbroi zmienił się diametralnie. Wprawdzie nadal są 3 rodzaje - niebieska (a przynajmniej niebieskawa), żółta i czerwona. Podstawowa zmiana polega jednak na tym, że zbroje się sumują. Jeżeli weźmiemy najpierw jedną, a potem drugą — to ich wartości zostaną do siebie dodane. Nie jest to jednak takie proste. Otóż każda zbroja ma inną pojemność maksymalną i różną wartość w momencie zbierania. Wygląda to tak:

- niebieska (Flak Jacket) - dodaje 25 punktów pancerza; maks. - 50
- żółta (Combat Suit) - 50 punktów; maks. - 100
- czerwona (Body Armour) - 100 punktów; maks. 200

I jeszcze jedna, bardzo ważna uwaga. Zbroje nie sumują się „w dół". Oznacza to, że dwie czerwone dadzą 200 pkt., ale czerwona i żółta nie dadzą 150, tylko mniej (jest to obliczane procentowo i zależy od rodzaju zbroi, jaką właśnie nosicie). Jeżeli jednak najpierw znajdziecie żółtą a potem czerwoną - będziecie mieli 150 i oczywiście pojemność od czerwonej zbroi (200). Mam nadzieję, że rozumiecie, o co chodzi.

Armour Shards - to coś w stylu malutkich kasków z Dooma. Dodają po 2 pkt. zbroi, ale za to mogą zwiększać jej pojemność powyżej maksimum. Błażej (właściciel Granetu) zebrał kiedyś dla celów naukowych 600 pkt. Przeżył 3 strzały ze squadowanej rakietnicy.

Bardzo ważną i niedocenianą przez początkujących graczy zbroją jest Energy Armour. Krótko mówiąc - działa na baterie. Takie same jak do BFG i HB. Doskonale chroni przed bronią energetyczną. Na własne oczy widziałem jak gość, obok którego eksplodowała Duża Zielona Kulka, błysnął na zielono (wizualizacja działania EA), pobiegł dalej i zastrzelił zupełnie osłupiałego przeciwnika, który w sekundę zamienił się z łowcy w trupa. Generalnie - zapewniam Was, że banan z EA jest lepiej zabezpieczony niż taki, który jej nie ma (jeżeli nie rozumiecie, radzę obejrzeć kampanię reklamową na ulicach większości polskich miast).

Summa quake'arum

Wśród zapalonych graczy w Quake'a, Q2 ma sporo przeciwników. Są to głównie obleśni camperzy z jedynki, których do szału doprowadza, że nie wygrywają gry pomimo posiadania RL :). Zdaniem moim i wielkiej rzeszy braci klakowej, zmiany wyszły grze na dobre. Walki stały się bardziej wyrównane, ludzie posługują się większą liczbą typów broni, a dema nagrywane z deathmatchy są znacznie ciekawsze.

Ja uważam, że w grze jest kilka niedoróbek. Kiedy giniesz, nie jest podawana informacja, w jaki sposób się to stało. W wersji podstawowej nie ma mapek do deathmatchu, nie ma opcji cooperative ani zapowiadanego Capture the Flag. Jednak wszystko ma zostać naprawione w Point Relase, względnie w The Reckoning. Kiedy pojawią się te dwie nakładki (PR będzie bezpłatny i na pewno znajdzie się na CD Gamblera), gra zmieni trochę swoje oblicze. Wiem, że wielu graczy wstrzymuje się z ocenami Q2, czekając właśnie na oryginalne mapki DM. Ja swoje wiem - Q2 jest (póki co) najlepszym FPP wszech czasów, bo - oprócz tego, co oferował Q1 - dorzucono doskonały tryb dla samotnego gracza. Poza tym Quake II ma jeszcze jedną wielką zaletę - doskonały i bardzo wszechstronny engine. Jak już pisałem w temacie numeru o grach roku 2000 (G 12/97) - prorokuję, że kilkanaście następnych tytułów będzie działało właśnie w oparciu o ten engine. Bo jest najlepszy. Tak jak Q2.

Zealot

Ok. Starczy. Oczywiście w następnym odcinku Klubu znajdziecie dokładną relację o Point Relase i moją opinię na jego temat. Ale to już za miesiąc. Do zobaczenia.

ZooltaR
zooltar@gambler.com.pl

Słowniczek

BFG - Big Fraggin' Gun; CG - Chain Gun; HB - Hyper Blaster; LoS - Line of Sight; MG - Machine Gun; RG - Railgun; RL - Rocket Launcher; SSG - Super Shotgun.



Bardzo, ale to bardzo popularna stała się nasza rubryka Diablo Cave. Większość listów przychodzących do Gildii traktuje właśnie o grze Diablo. Swoją drogą to zdumiewające, że gra mająca ponad rok cieszy się nadal tak ogromnym powodzeniem. Premiera Hellfire z całą pewnością tę popularność jeszcze powiększy. Chciałbym jednak, abyście nie zapominali, że poza Diablo są jeszcze inne gry role-playing. Przede wszystkim: MIŁOŚNICY ULTIMY ONLINE - PISZCIE!!! Dzielcie się opowieściami o swoich przygodach, jak radzicie sobie we wrogim i niebezpiecznym świecie Ultimy. Czy jesteście już godnymi szacunku bohaterami, czy też pałętacie się po ulicach, licząc że spadną Wam pod nogi resztki z pańskich stołów?

Niestety, tempo powstawania nowych gier role-playing można określić jednym słowem - ŻAŁOSNE. Firmy zapowiadają wielkie tytuły, ale jakoś nie możemy zobaczyć ich w sklepach. W momencie, kiedy czytacie te słowa na półkach jest już na pewno bardzo spóźniony Fallout, być może trafił wreszcie do Polski Betrayal in Antara. Ale to wszystko mało. Nasze życie w porównaniu z życiem miłośników gier 3D czy RTS-ów wydaje się potwornie ubogie. Jak raz na rok dostaniemy dobry tytuł, to smarkamy po nogawkach z radości, a oni co miesiąc mają mnóstwo cieplutkiego stuffu. Rok 1997 był dla wszystkich miłośników role-playing stracony. No, może ściślej - byłby stracony, gdyby nie Diablo. Ale przecież jedna coś tam, coś tam wiosny nie czyni. Mam nadzieję, że rok 1998 nazwiemy naszym rokiem. Jeżeli spełnią się zapowiedzi producentów dotyczące gier Baldur's Gate oraz Might & Magic 6, jeżeli przed Gwiazdką dostaniemy Diablo 2, to być może życie znowu stanie się piękne.

HELLFIRE

Chętnie poznam Wasze opinie na temat tego dodatku do Diablo. W tym numerze zamieszczamy sporo materiałów na temat Hellfire (opis na str. 84) i ciekaw jestem, czy zgadzacie się z wysoką oceną, jaką tej grze przyznałem.

ULTIMA ONLINE

W ostatnim numerze Gildii prosiłeś o odzew tych, którzy mają grę Ultima Online. Ja UO mam od dwóch tygodni, ale już mogę powiedzieć, że lepszej gry nie ma. Wielki świat - podobno ma 2 000 000 stóp kwadratowych. Na początku do wyboru jest około 45 profesji. Podczas gry można się też uczyć innych. Można mieć różne odcienie skóry, fryzury, kolor włosów. Każdą koszulę, tarcze lub rękawiczki widać na postaci. Grafika jest świetna, nic - tylko grać. Jedyną chyba wadą UO są lagi. Jak Cię złapie, to nie chce puścić. Ale grając w odpowiednich godzinach, można i tego uniknąć. Ja jestem kowalem, mieszkam w Trinstic (na serwerze Catskills, jest chyba najszybszy), można mnie spotkać w weekendy około 20.00. Niestety, na razie grę trzeba ściągnąć ze Stanów. Należę do Bractwa Krwi. Zajrzyjcie na naszą stronę:
http://www.polbox.com/b/brkr.

Schlachter z Warszawy

DIABLO CAVE

I. Na wstępie przedstawię Wam swojego nowego bohatera, z którym zacząłem grać w Hellfire i ze wszystkich prowadzonych postaci osiągnąłem z nim najlepsze wyniki.

Czarodziej Arivald: Poziom 38, Doświadczenie 113 528 287, Siła 45 (128), Magia 250 (318), Zręczność 85 (153), Żywotność 33 (116). AC 261. To hit: 168%. Damage: 60-92. Resist all: max. Arivald nosi Bovine Plate oraz Veil of Steel (oba przedmioty unikalne), włada mieczem Master's Sword of the Heavens (dam: 6-21, to hit: 42%, +114% damage, +15 to all), a w lewej łapie trzyma Awesome Shield of the Ages (AC 23, niezniszczalna, +132% armor). Na palcach zodiakalne pierścionki (+19 i +20 to all), a na szyi Dragon's Amulet of the Heavens (mana +58, +14 to all). Tarcza została wzmocniona olejkiem (tak naprawdę ma 20 AC), podobnie jak miecz (bez olejku miał 6-15). Wszystkie potrzebne czary (Fireball, Chain Lightning, Guardian) Arivald rozwinął do 15 poziomu, zna też czwartopoziomowe: Apokalipsa, Teleport, Nova, Bone Spirit, Golem, Blood Star. Oczywiście NO CHEATS!

Erectus Magnificus

II. Nareszcie ruszyła Diablo Cave! Korzystając z tej okazji, chciałbym przedstawić swoją postać i klan, w którym jestem zrzeszony. Na Battle.net najczęściej pojawiam się jako mag o imieniu Justamus. Mam 44 poziom doświadczenia. Szczególnie interesują mnie unikalne przedmioty, chociaż widziałem już prawie wszystkie. Ciągle łudzę się jednak nadzieją, że znajdę jakiś, którego jeszcze nie widziałem. Należę do klanu THE TRUE HEROES. Jesteśmy stosunkowo młodym klanem (czas naszej działalności to dopiero około 3 miesięcy), ale bardzo szybko rośniemy w siłę. Obecnie nasz klan liczy prawie 60 osób. Jesteśmy jednym z większych klanów w Polsce i prawdopodobnie jednym z najbardziej przeciwnych wszelkiemu cheaterstwu. Co zrozumiałe, żadne cheatowanie nie jest u nas dozwolone. Jeżeli ktoś chce się do nas przyłączyć - zostawiam adres strony klanowej. Na koniec chciałbym poruszyć pewną sprawę. Ostatnio na Battle.net panuje całkowite zacofanie, jeśli chodzi o kulturę. Te wszystkie wyzwiska i przekleństwa nie są koniecznie potrzebne do dobrej gry, a psują tylko atmosferę. Kończąc, chciałbym pozdrowić cały mój klan, w szczególności CeZiKa, MR_DREDDA, Miłosza i Murdoka.

Justamus
justamus@polbox.com
http://www.kki.net.pl/cez127/

III. Pozdrawiam Cię o Największy z Wielkich Magów, Władco 1001 zaklęć, Erectusie Magnificusie! Mam zamiar zaprezentować się Twej wspaniałej osobie jak i wszystkim fanom Diablo. Gram w Diablo przez Internet od maja 1997 roku. Od samego początku używałem tylko jednej postaci, !!!ELLE. Widząc narastającą liczbę „Diablo maniaków", stworzyłem w maju '97 klan – Children Of The Dark Side. Na początku nie było łatwo, lecz na przełomie czerwca i lipca C.O.T.D.S. rozwinął skrzydła, by wkrótce stać się NAJWIĘKSZYM polskim klanem Diablo! Do tej pory w nasze szeregi wstąpiło 125 herosów. Z naszej organizacji wywodzą się liczne znakomitości, które stworzyły własne klany, m.in. THEGREATFILIP z Dark Lègion i Lord.Daab z Fuck All Cheaters. Wraz z nadejściem drugiej części Diablo, Children Of the Dark Side przejdzie znaczną metamorfozę i stanie się klanem Diablo 2. Pamiętajcie: jeżeli macie ochotę dobrze się bawić na Battle.net do 2000 roku, to wstąpcie do naszego klanu!

eladar@kki.net.pl
http://kki.net.pl/eladar

IV. Witam ponownie wszystkich miłośników Diablo i czytelników Diablo Cave (jak się okazuje te dwie rzeczy wcale nie muszą chodzić w parze). Poprzednio przedstawiłem swojego bohatera o imieniu Undertaker, dziś chciałbym przedstawić kilkanaście najcenniejszych i najciekawszych unikatów, jakie udało się zdobyć mnie i moim kumplom Lotharowi, Sankowi i Hammetowi. Znaleźliśmy ich w sumie ponad 80, oto najbardziej godne uwagi:

Stormshield (tarcza, najlepsza w swoim rodzaju) - AC 40, +4 damage from enemies, +10 strength, indestructible, fast block.

Lightforge (hełm) - AC 15, +40% light radius, fire hit damage 10-20, +150% damage, indestructible, +8 to all attributes, chance to hit +25%

Thinking Cap (nakrycie głowy) - AC 4, mana +30, spells are increased 2 levels, resist all +20%, altered durability.

Wizardspike (sztylet) - damage 1-4, +15 to magic, +35 mana, chance to hit +25%, resist all: +15%

Doombringer (miecz) - damage 6-15, chance to hit +25%, + 250% damage, -5 to all attributes, -25 Hit Points, -20% light radius.

Gotterdamerung (hełm, gdyby nie to, że obniża wszystkie odporności do 0 byłoby to bezsprzecznie najlepsze okrycie głowy w Diablo) - +20 to all attributes, AC 60, -4 damage from enemies, all resistsance equals 0, -40% light radius.

Gonnagal's Dirk (sztylet) - -5 to dexterity, adds 4 pts to damage, fast attack, resist fire +25%

Crackrust (amulet) - +2 to all attributes, indestructible, resist all +15%, +50% damage, spells are decreased 1 level.

Bramble (pierścień) - -2 to all attributes, adds 3 pts to damage, +10 mana.

The Grizzly (tasak) - +20 to strength, -5 to vitality, +200% damage, knocks target back, high durability.

Bloodslayer (topór) - damage 8-20, +100% damage, +200% damage vs. demons, -5 to all attributes, spells are decreased 1 level.

The Rift Bow (łuk) - damage 1-4, fires random speed arrows, adds 2 pts to damage, -3 to dexterity.

Undertaker

Liczba magicznych przedmiotów znalezionych przez graczy w Diablo zawsze mnie zdumiewa. Sam trafiłem na wiele, ale nigdy nie widziałem na przykład Gotterdamerunga czy Doombringera. Natomiast w Hellfire rzecz jest jeszcze bardziej zdumiewająca. W trakcie podróży przez Krypty, Gniazda i resztę naszych milutkich lokacji nie natknąłem się na ANI JEDEN (prócz Bovine Plate, bo to nagroda za wykonanie zlecenia) nowy, unikalny przedmiot! Dlatego też muszę tylko wierzyć na słowo autorom stron WWW dotyczących Hellfire, którzy wymieniają mnóstwo takich przedmiotów. Swoją drogą cuda jakieś, czy mam po prostu wyjątkowego pecha?

st. arcymag szt. Erectus Magnificus, Na-Krull Multikiller
jacekpie@lupus.waw.pl
jacek@gambler.com.pl



Motto:
Lepsza śmierć w boju niż życie niewolnika
Emiliano Zapata

Dzisiaj nasz Klub w dużej mierze poświęcony będzie grze Total Annihilation, którą potraktowaliśmy wyjątkowo surowo. Jeden z naszych Czytelników z ocenami Gamblera się nie zgodził, a ponieważ jest zapalonym multianihilatorem, przedstawia Wam swoje drogi do zwycięstwa nad drugim człowiekiem.

KONKURS!!!

WYŁĄCZNYM SPONSOREM NAGRÓD KONKURSOWYCH W ELITARNYM KLUBIE GENERAŁÓW JEST FIRMA IPS COMPUTER GROUP - WARSZAWA, ul. OKRĘŻNA 3, tel. 642 27 66

Wreszcie! Wracamy z konkursem po miesiącach posuchy. Nasze zmagania prowadzić będziemy do momentu, aż ktoś zdobędzie w ogólnej klasyfikacji 66 punktów. Jak pamiętacie, aby mieć zaliczone odpowiedzi w poprzednim konkursie, trzeba było odpowiedzieć na wszystkie pytania danej edycji. Teraz zasady się zmieniają:

1. W każdym numerze EKG opublikujemy cztery pytania konkursowe za 1, 2, 3 i 4 punkty (w kolejności).
2. Zwycięzcy każdej edycji będą osobno nagradzani.
3. Celem jest zgromadzenie w łącznej klasyfikacji 66 punktów, co pozwala zdobyć nagrodę główną. Będą nią najnowsze (w chwili zakończenia konkursu) gry strategiczne wydane przez IPS CG.
4. Odpowiedzi będą przyjmowane WYŁĄCZNIE na kuponach naklejonych na kartkach pocztowych (żadnych kopert!).

Pytania:

1. W tej grze prowadzić rozgrywkę pomaga Ci mentat. O jaką grę chodzi?
2. Jakiego koloru kartą jest Ancestrall Recall?
3. Co łączy gry Monkey Island i Total Annihilation?
4. Japońska firma Artdink wsławiła się pewną bardzo popularną serią gier gospodarczych. O jaką serię chodzi?

Wśród osób, które otrzymają maksymalną liczbę (10) punktów, rozlosujemy gry **KK'N'D Extreme** oraz **Gettysburg!** ufundowane przez **IPS CG**. Poza tym wszyscy, którzy odpowiedzą dobrze na chociaż jedno pytanie, otrzymają już punkty do ogólnej klasyfikacji.

MAGIC: THE GATHERING

Magic: The Gathering to od dłuższego czasu jedna z najbardziej popularnych gier strategicznych. Najpierw zyskała sławę w swej wersji karcianej, teraz pojawiają się coraz to nowe dodatki do wersji komputerowej. Również wśród redaktorów Gamblera MTG cieszy się ogromnym powodzeniem. ViZ, Frogger i ZooltaR do redakcji przychodzą głównie w celu rozłożenia kart na stoliczku. W tym samym czasie Sir Haszak walczy z komputerowymi wrogami w grze MicroProse, a niżej podpisany spieszy się do domu, aby rozegrać kolejną serię wiekopomnych pojedynków. Na biurkach walają się sterty stron z cennikami kart, a redaktorzy i współpracownicy Gamblera przynoszą wypełnione po brzegi albumy, w których przechowują swe drogocenne (naprawdę drogocenne, Frogger za swoją mógłby kupić sobie samochód) kolekcje.

Zastanawiam się, czy fascynacja MTG zagościła również w sercach członków naszego elitarnego Klubu. Jeśli tak, to chyba najwyższy czas poświęcić jej na łamach trochę miejsca. Ponieważ jednak nie chcę Was do niczego zmuszać (jako wódz wyrozumiały), czekam na odzew (lub tegoż odzewu brak). Jeżeli rzecz Wam się spodoba, to czemu nie mielibyśmy na łamach EKG urządzić kącika MTG na wzór Diablo Cave w Gildii. Jednak wolałbym ograniczyć się do komputerowej wersji gry, czyli IV edycji, wybranych kart z najstarszych wydań i Astral Set. Interesują mnie ułożenia Waszych decków, a co z tym się wiąże - taktyki walki przeciw różnym przeciwnikom. Sam najbardziej lubię deck złożony z niebiesko-białych kart, chociaż grywam też niebiesko-czerwonym, natomiast przeciwnik, którego nie znoszę, to Dracur - Red Dragon.

LISTY

Ave Generalissimusie!

Koniec końców, nadszedł czas, bym coś skrobnął dla Ciebie. Zabieram się do tego już prawie miesiąc, ale wciąż nowe wyzwania powodowały, że list ten nie powstawał, aż do dzisiaj. Dlaczego wygrałem konkurs? Ależ nie dlatego, że znam wszystkie strategie! Wygrałem, bo chciało mi się (i znalazłem czas) poszukać odpowiedzi. Kiedyś rzeczywiście grywałem sporo, zwłaszcza w przygodówki (ten okres już bezpowrotnie minął), role-playing i strategie. Ostatnio gram w gry, które nie zabierają tyle cennego czasu: klony Quake'a (dwójka jest uch!!!) i jakieś wyścigi (byle na Voodoo). Jeśli chodzi o strategie, to ostatnio je tylko oglądam (demka), przechodzę z jedną misję i koniec. Nie cierpię strategii czasu rzeczywistego, choć ukończyłem kiedyś i Dune 2, i oba Warcrafty (nie wiem, jakim cudem), ale Komant i Konker mnie nie zachwycił. Od science fiction wolę fantasy (z mistrzem Tolkienem na czele - ostatnio przeczytałem „Silmarillion", ileż tam jest bitew, wojen i potyczek).

Strategie turowe to je ano. Sporo grałem w Panzer Generala, ale w Allied już mniej. Reszty generałów nie widziałem. Ale moją ulubioną strategią jest Heroes of Might and Magic. Cudowna, przyjemna gra, i do tego w klimacie fantasy. Umiejętne połączenie elementów role-playing ze strategią może przynieść ciekawe efekty. Tak jest w przypadku Herosów i tak było z UFO: Enemy Unknown i jej sequelem X-Com. Choć są to już dość wiekowe gry, to nadal grzeją miejsce na moim twardzielu. Wniosek nasuwa sie sam: mniej ważna jest oprawa gry, liczy się klimat i pomysł. Ilu ludzi gra jeszcze w Cywilizację (lub w drugą część)? Założę się, że sporo, wszak to strategia wszech czasów. Teraz już takich gier nie robią...

Mój ranking strategii wygląda tak:

1. Civilization (raz i dwa)
2. Heroes of Might and Magic (raz i dwa)
3. UFO i X-Com
4. Dune 2
5. Warcraft (raz i dwa)

Tylko do Dune 2 nie można dopisać nawiasu (raz i dwa)! :)

generał Arky
arky@friko.onet.pl
http://friko.onet.pl/bb/arky

Bardzo mi przykro, iż nasz czołowy znawca strategii nie ma czasu na gry strategiczne. Z tą nieznajomością gier to chyba nadmierna skromność. Niektóre pytania były dość wredne i samo szperanie po starych pismach by nie wystarczyło. Mam nadzieję, iż w konkursie, który rozpoczynamy w tym miesiącu, generał Kriszpin również weźmie udział. Zobaczymy, czy powtórzy wynik z zeszłego roku. A jeśli chodzi o grę Dune 2, to już niedługo będzie mógł spokojnie dopisać raz i dwa! Szczegóły za miesiąc!

TOTAL ANNIHILATION

Piszę, bo zdziwiła mnie bardzo recenzja Total Annihilation w styczniowym Gamblerze. Jest to dziś najlepiej sprzedająca się strategia czasu rzeczywistego, a w Waszym piśmie została oceniona zaskakująco nisko. Jedyne, co pisze pan Jacek Piekara, to że gra nie oderwała go od spotkań z przyjaciółmi itp. Ale miał on na myśli chyba single player, bo o multiplayer pisze tylko, że „jest". Przecież równie ważnym (jeśli nie ważniejszym) kryterium oceny jest gra z żywymi przeciwnikami, najlepszym przykładem jest Quake (czy ktoś w ogóle w to gra na single?). Teraz chciałbym przedstawić mój stosunek do gry TA w formie opisu - biorę pod uwagę tylko tryb multiplayer, który uważam za o wiele ciekawszy (i to nie tylko w TA, ale i 99% innych gier).

Przed walką

Zanim zaczniemy anihilować jednostki przeciwników musimy się połączyć. Mamy kilka opcji do wyboru:

1. Modem - zalecam tylko na mniejszych mapach, bo jak dotąd (11.I.98) nie ma możliwości zapisu w bitwie z żywymi przeciwnikami (ale niedługo ma się to zmienić), a jak wiadomo połączenia telefoniczne nie należą do najstabilniejszych. Problemów z prędkością transmisji raczej nie ma.
2. Kabel - to dobre rozwiązanie, ale trzeba mieć koło siebie 2 komputery.
3. LAN - tylko w ten sposób (chyba że gracz ma dostęp do stałego łącza internetowego) można w pełni cieszyć się grą, ponieważ LAN umożliwia grę w więcej niż 2 osoby.
4. Internet - jeśli mamy do niego dostęp przez modem, to chyba lepiej zadzwonić bezpośrednio do oponenta, dużo większa szansa zakończenia rozgrywki oraz 2 razy mniejszy rachunek (dzwonicie na przemian).

Po połączeniu mamy znowu kilka opcji:

1. Rozdzielczość: zalecam 800x600 (a 1024x768 tylko na P II).
2. Limity jednostek: nie polecam ich wprowadzania.
3. Początkowe zasoby: przy mniejszych niż 1000 gra jest na początku nudna, a przy dużych taktyka ulega całkowitej zmianie (można szybko wyprowadzić względnie silny atak). Ja jednak najbardziej lubię 1000 E(nergii) i 1000 M(etalu).
4. Sposób odsłaniania mapy: radzę Mapped oraz True. W przypadku unmapped jakąś rolę odgrywa zawsze to, czy trafimy na metal, czy nie. Kiedy weźmiemy mapped, czynnik losowy zostaje wyeliminowany.
5. Commander: nie lubię opcji Game Ends, bo lubię długie bitwy, a w ten sposób dąży się tylko do zlikwidowania Commandera.

Pierwsze budynki

Kiedy już przeczekamy lądowanie, musimy szybko zacząć działać, ponieważ każde opóźnienie w tym stadium bardzo się liczy. To moja propozycja na początek:

1. 2 x Metal Extractor
2. 3 x Solar Collector

3. Vehicle Plant (Construction Vehicle są szybsze, tańsze i szybciej tworzą budowle niż analogiczne KBoty).
4. Stawiamy commanderem kolejne wydobywarki metalu i kilka Solar Collectorów.
5. Teraz możemy wybudować 5 jednostek wojskowych i rozpocząć atak/zwiad lub ryzykować budowę drugiego Construction Vehicle (przeciwnik może już nas atakować, jeśli mapa jest mała).
6. Advanced Vehicle Plant oraz (drugim CV) linia obronna, początkowo złożona z Defenderów, później musimy dodać działka laserowe i zasieki. W pierwszej fabryce produkujemy jednostki wojskowe.
7. Zaczynamy budowę elektrowni. Jeśli mamy możliwość budowy elektrowni geotermicznej (a w pobliżu jest jeszcze sporo złóż metalu) - zróbmy to. W przeciwnym razie zabieramy się od razu za elektrownię fuzyjną (oczywiście potrzebny Adv. Con. Vehicle), gdyż tylko ona daje wystarczającą ilość E do Metal Makerów i dział dalekiego zasięgu.
8. Przydałoby się trochę Radar Jammerów, kilka dodatkowych CV (linia obronna), możemy też pomyśleć o lotnisku.
9. Teraz zależnie od wielkości mapy budujemy albo działo dalekiego zasięgu (mniejsze i średnie mapy) lub też rakiety nuklearne (większe) i rozpoczynamy ofensywę.

Atak - kilka podstawowych strategii.

1. Tank rush

Tylko duża liczba czołgów jest zdolna wyrządzić jakąś szkodę przeciwnikowi, jednak jeśli wybudował naprawdę dobrą linię obronną, to nie zdziałamy nic poza zniszczeniem kilku Defenderów.

2. Air Strike

Wszystkie samoloty są bezużyteczne, jeśli obrona jest mocna (przez mocną obronę rozumiem Defendery z zaawansowanymi działkami przeciwlotniczymi). Jednak nie każdy gracz stawia te zaawansowane działka i możemy wtedy przedostać się nad teren jego bazy niewykrywalnymi dla radaru (stealth) myśliwcami. Wszystkie inne samoloty nawet w ogromnej liczbie zostaną zniszczone, jeśli nie na granicy bazy, to już nad nią (jeśli przeciwnik ma choć kilka Defenderów i Rocket KBotów w bazie).

Myśliwców stealth proponuję używać w następujący sposób: wysyłamy jeden albo dwa na zwiad z naciśniętym T (track unit), naciskamy Ctrl/Z (zaznaczamy wszystkie myśliwce) i kiedy zobaczymy dobry cel - atakujemy wszystkimi. Najlepszym celem jest elektrownia fuzyjna. Kiedy zniszczymy jedną, możemy atakować czołgami, bo jest duża szansa na to, że lasery będą bez prądu (nie będą strzelały). Kiedy zniszczymy dwie, możemy już praktycznie powiedzieć, że wygraliśmy, ponieważ jeśli przeciwnik ma dużo Metal Makerów, sparaliżujemy mu cały przemysł. Możemy też atakować Commandera, ponieważ nawet jeśli gracie dalej po śmierci Commandera, jego eksplozja zniszczy na pewno znaczną część bazy przeciwnika. Oczywiście, jeśli Twoje konstrukcje są pod ostrzałem artylerii dalekiego zasięgu, to właśnie ona będzie pierwszym celem.

3. Nuke

Łatwo powiedzieć, trudniej zrobić. Ponieważ prawie wszyscy gracze wolą najpierw zbudować osłonę antyrakietową, niż same rakiety nuklearne, przed atakiem musisz ją zniszczyć. Najłatwiej zrobić to za pomocą artylerii (wyślij samolot na zwiady) lub samolotów. Możesz zaatakować wtedy centrum bazy (nie polecam) jak również linię obronną. Jeśli Ci się to uda, od razu wysyłaj bombowce (jak ktoś lubi, może i Gunshipy) — są dużo szybsze od czołgów, a robią DUŻE KUKU :)

4. Big Berta

Czyli artyleria dalekiego zasięgu. Jest ona podstawową bronią w TA na większości poziomów. Pierwsze, co powinieneś zrobić, to obstawić ją dwoma (na wszelki wypadek) jammerami i w pewnej odległości postawić kilka zaawansowanych działek przeciwlotniczych (powstrzymają zwiadowcze samoloty). Jeśli przeciwnik nie „zajammerował" jeszcze całej swojej bazy, zacznij atak od razu, póki możesz to robić bez przeszkód. Atakując, naciskaj wrogie jednostki na swoim radarze koniecznie z shiftem (w ten sposób, jak tylko jedna jednostka zostanie zniszczona, zacznie się ostrzał następnej). Jak najszybciej wyślij samolot na zwiad, aby wiedzieć w co strzelać, lub zniszcz na pewnym odcinku linię obronną i wedrzyj się czołgami/bombowcami do bazy przeciwnika. Jeśli jednak Twój przeciwnik wcześniej zaczął akcję ofensywną, musisz chwilę poczekać z tymi manewrami.

Obrona

Jeśli ktoś Cię atakuje, to skup się na obronie (chyba że masz dwa monitory, cztery ręce i kilkadziesiąt czołgów, z którymi nie masz akurat co zrobić). Nie kombinuj z patrolowaniem, wyznaczaniem nowych celów dla artylerii i patrolowaniem samolotami.

1. Linia obronna

Stawiaj maksymalnie gęsto Defendery i bardzo gęsto Sentinele (zaawansowane działka laserowe), opcjonalnie inne urządzenia niszczące. A dokładniej: najpierw rozkaż jednemu budowniczemu budować rzadką linię obronną, a w miarę przybywania Constructionów i surowców zatykaj luki między istniejącymi jednostkami. Warto też budować zasieki - możesz skierować nimi jednostki przeciwnika na najlepiej bronione punkty w Twojej bazie. Annihilator czy Doom's day machine - nie polecam: drogie i wrażliwe na uszkodzenia. Dodatkowa jednostka — „toaster" dla CORE-u - warto parę zbudować, przetrwają nawet atak nuklearny!

Niektórzy (np. stratedzy, piszący swoje opinie na www.totalannihilation.com) mówią, że warto budować samoloty konstrukcyjne i patrolować nimi teren nad bazą (będą same naprawiały uszkodzone jednostki). Ja nie uważam tego za najlepszy pomysł, ponieważ naprawiają one nie zawsze to, na czym najbardziej Ci w danej chwili zależy (np. czołg, który akurat wyjechał na wrogie jednostki i zaraz zostanie zniszczony, zamiast Sentinela, który można jeszcze uratować).

Nie zapomnij o obronie przeciwlotniczej wewnątrz bazy. Powstrzyma to samoloty zwiadowcze oraz osłabi zmasowane ataki bombowców. Nie jedź swoimi jednostkami na spotkanie (tak się robiło np. w RA) - tu obrona może być NAPRAWDĘ dobra. Bardziej opłaca się postawić czołgi za linią obronną.

Łatwo zauważyć, że większość jednostek ma dość daleki zasięg strzału (np. cały ekran 800x600), a bardzo małą widoczność (np. 1/5 ekranu 800x600). Jak to wpływa na walkę? Otóż mimo tego że widzisz wrogie jednostki na radarze, Twoja obrona nie zacznie strzelać, póki nie zobaczą wroga „na własne oczy". Najlepszym rozwiązaniem jest patrolowanie „granicy" Twojej bazy samolotami. W ten sposób obrona zacznie strzelać dużo (kilka sekund, heh) wcześniej niż przeciwnik i będzie niszczyła kolejne rzędy atakujących. W większości przypadków przeciwnik nie zdoła nawet przekroczyć linii obronnej, nie mówiąc już o jakichś poważnych zniszczeniach w bazie... Jeśli jednak atak połączony jest z ostrzałem Twojej linii obronnej przez artylerię przeciwnika, możesz mieć problemy, nie dysponując dużą liczbą jednostek (bojowych!) w bazie.

Najlepiej jednak zaatakować jako pierwszy: budujesz parę czołgów, Bertę i wygrałeś. Miłego annihilowania życzy

Pszczołek

STARCRAFT

W tym liście zamierzam zawrzeć moją opinię na temat najnowszego produktu Blizzarda, gry StarCraft (jestem jednym z jej betatesterów). Być może jednak w momencie, kiedy ten list ukaże się, większość uwag nie będzie aktualna.

Panowie z Blizzarda zdecydowali się wysłać nam (1000 betatesterów) wersje nie pozwalające na grę w trybie single player. Jedyny możliwy tryb to gra przez Battle.net, więc nie mogę stwierdzić, na jakim poziomie znajduje się inteligencja komputerowego przeciwnika. Gra zrealizowana jest w hi-res, jednostki wyglądają ładnie, jednak momentami gra staje się nieczytelna. Gdybym miał wybierać pomiędzy wyglądem StarCrafta i Warcrafta II, to byłbym za drugą opcją. W Warcrafcie na pierwszy rzut oka można było określić, jakie się ma jednostki, natomiast w StarCraft jest to znacznie utrudnione. Zwłaszcza że czasami na jednym polu może stać kilka jednostek (mam nadzieję, iż zostanie to zmienione w ostatecznej wersji gry). Z całej oprawy graficznej najbardziej spodobały mi się eksplozje. Dźwięk jest w porządku - ani bardzo dobry, ani bardzo zły.

Na koniec rzecz najważniejsza: rozgrywka. Programiści z Blizzarda poprawili jedno z dwóch najpoważniejszych niedociągnięć Warcrafta II: nareszcie wybór strony w dużym stopniu zmienia sposób rozgrywki. Zdarzyło mi się, że grając Zergami przeciw Ludziom przegrałem, mimo że miałem stosunek wydobycia surowców 55000:20000. Mój (i nie tylko) zarzut - zostawiono ograniczenie liczby zaznaczonych jednostek. Teraz jest to coś koło 16. Ogólna konkluzja - gdyby nie ograniczenie liczby jednostek, grałoby się super. Tak — jest tylko bardzo dobrze.

Jacek Dąbrowski
gacol2u@idsserv.waw.ids.edu.pl

Żegnam się z Wami do następnego miesiąca. Zajrzyjcie koniecznie do kącika EKG na kompakcie, bo w tym numerze jest sporo ciekawych materiałów.

generalissimus Bócevau, idol Białych Rycerzy, Aniołów oraz ludności Atlantydy (nie licząc Lwów z Sawanny) w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów
jacekpie@lupus.waw.pl
jacek@gambler.com.pl

KUPON (naklejć na kartkę pocztową!)
Odpowiedzi na pytania 04/98:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

Imię i nazwisko: ....
Adres ....
....



Witajcie, maniacy komputerowego sportu.

Pamiętacie jeszcze najważniejsze wydarzenia tegorocznej olimpiady? Ja, niestety, nie pamiętam. W moim świecie (piszę te słowa w innym wymiarze czasowym) olimpiada rozpoczęła się... jutro. Jestem jednak pewien, że możecie do nich zaliczyć pierwszy olimpijski turniej hokeja na lodzie z udziałem najlepszych i najlepiej opłacanych hokeistów na świecie. Dlatego tym, u których relacje z Nagano rozbudziły apetyt na hokej w profesjonalnym wydaniu, polecam zakup gry NHL 98 i lekturę poniższego wydania sekcji hokejowej KSG.

Sekcja hokeja

W NHL 98 gram od momentu ukazania się jej na rynku. Szczerze mówiąc, jest to moja ulubiona gra. Piszę ten list dlatego, że kiedy pierwszy raz w nią zagrałem, przegrałem chyba dwucyfrowo!!! I tak było chyba przez tydzień, aż do momentu wypracowania sobie stałej taktyki. Obecnie gram na poziomie trudności ALL-STAR, chociaż o wiele więcej przyjemności czerpię z gry na poziomie PRO. Nie jest ani za trudny, ani za łatwy, a w dodatku w meczach padają „normalne" wyniki, a nie np. 20:5.

Moje podpowiedzi:

Rookie

Poziom tak łatwy, że aż trudny! Bramkarze bronią tak tragicznie, że strzelanie bramek jest trywialne - dla obu drużyn. Technika strzału jest prosta. Prowadzisz kontrę z wciśniętym klawiszem TURBO, dojeżdżasz do środka czerwonego koła, tam dwukrotnie delikatnie zwodzisz przeciwnika, najpierw w stronę bramkarza, później w przeciwną, by po chwili strzelić i zdobyć bramkę.

Pro

Tu sprawa zaczyna się trochę komplikować. Bramkarze bronią całkiem nieźle i nie jest łatwo ich zmylić w taki sposób jak na poziomie Rookie. Najłatwiej chyba strzela się gole po prostopadłych podaniach, uderzając krążek z klepy. Trzeba jechać wzdłuż bandy i pół metra za niebieską linią podać krążek pod ukosem w kierunku bramki przeciwnika. Powinien go przechwycić (jeżeli nic go nie uprzedzi lub nie powstrzyma) Twój lewy lub prawy skrzydłowy, który bez większych problemów strzeli na bramkę. Przy grze w przewadze zawodnicy przeciwnika w większości przypadków bronią dostępu do bramki parami: dwóch przy swoim bramkarzu i dwóch wysuniętych. Dlatego często okazuje się, że warto przejechać między nimi po linii wzdłuż bramki i strzelić. Jeżeli wybierzesz ustawienie Umbrella, po drugiej stronie bramki będzie czekał jeden z Twoich zawodników i dobije krążek po nieudanym strzale.

Moje najskuteczniejsze ustawienie taktyczne to:

Offensive	Defensive
Off. zone: Positional lub Combination	Def. zone: Box Plus 1
Power Play: Umbrella	Pentalty Kill: Large Box

Pozdrawiam

GOOMIS

Sekcja piłki nożnej

FIFA '98 to obecnie najczęściej poruszany temat w Waszych listach. Najnowsza piłka nożna firmy EA Sports jest dużo lepsza od swojej starszej siostry, czego świadectwem są Wasze opinie. Do głównych atutów gry zaliczacie możliwość zapisu dowolnego fragmentu meczu, wyższy poziom inteligencji bramkarzy oraz bajeczną grafikę i realistyczną animację poruszających się piłkarzy. Ponadto w FIFA '98 bramkarze „reagują w różny sposób na tę samą akcję, tzn. dysponują zasobnym wachlarzem interwencji". W menu dostępna jest opcja konfiguracji atrybutów pracy sędziego, tak aby kartki czerwone i żółte nie były w meczu rzadkością. Gole nie padają już „po tak głupich akcjach i tak idiotycznych, nierzeczywistych sytuacjach, jak to miało miejsce w poprzednich wersjach gry". Szczególnie entuzjastycznie komentujecie możliwość awansu reprezentacji Polski do finałów mistrzostw świata przez eliminacje. Chwalicie sobie również szeroki wybór reprezentacji i konfiguracji wyglądu i cech piłkarzy. Najbardziej doskwiera Wam brak polskiej ligi (mimo że jest malezyjska).

Niektórzy z Was poświęcają tej grze naprawdę wiele czasu, czego przykładem jest poniższy multimedialny poradnik. (Część „multimedialna" na CD.)

FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP '98 - PORADY

1. ATAK

Najlepiej atakować skrzydłami, rozszerzamy w ten sposób pole gry. Kilkoma podaniami uruchamiamy swojego skrzydłowego - biegnie pod pole karne. Na wysokości pola bramkowego kierujemy zawodnika w stronę bramki i naciskamy klawisz lobu (A. grając na klawiaturze). Piłkarz dośrodkowuje na pole karne, gdzie bramkarz zazwyczaj nie reaguje i przepuszcza piłkę, która trafia do naszego napastnika. Ten przyjmuje ją na klatkę piersiową i... gol! Wystarczy wtedy nacisnąć klawisz strzału (D) plus odpowiedni kierunek, aby łatwo zdobyć bramkę. (Znajdujące się na krążku Gamblera pliki rply0000.dat i rply0001.dat znakomicie obrazują ten sposób zdobywania goli.) Można także w inny sposób zdobywać bramki. Mając piłkę w okolicach środka boiska, podajemy (S) dokładną piłkę do jednego z napastników, który wbiega w pole karne i, mając przed sobą tylko bramkarza, strzela gola. Trzeba uważać, aby nie trzymać za długo piłki przy sobie, gdyż bramkarz, wybiegając nam naprzeciw, rzuca się pod nogi i łatwo może zapobiec utracie bramki. Dlatego w odpowiednim momencie należy oddać silny strzał (patrz rply0002.dat i rply0003.dat). Te dwie powtórki różnią się tylko zawiązaniem akcji. Istnieje na pewno jeszcze kilka innych sposobów zdobywania bramek, ale te dwa uważam za najskuteczniejsze.

2. OBRONA

Najlepszą obroną jest... wślizg wykonany poprzez naciśnięcie klawisza A. W FIFA '98 (inaczej niż w wersjach poprzednich) 90% wślizgów kończy się sukcesem. Jeżeli jednak nie jesteś pewny swoich możliwości obronnych, oddaj defensywę w ręce komputera, naciskając klawisz S. Klawisza D, który w grze obronnej jest, jakby to powiedzieć, takim „półwślizgiem", osobiście nie używam ze względu na jego niską skuteczność.

3. STAŁE FRAGMENTY GRY

a. Rzut rożny

Bardzo podobna sytuacja do wyżej opisywanego pierwszego sposobu ataku. Dośrodkowujemy (A lub D) na wysokość pola bramkowego, tam już czeka nasz napastnik i po przyjęciu piłki oddajemy skuteczny strzał (D + kierunek). Inne rozwiązania (np. „rogal") są na pewno efektowniejsze, ale nie tak efektywne.

b. Rzut wolny

Jeżeli rzut wolny wykonujesz dość daleko od bramki przeciwnika, należy dośrodkować na pole karne i liczyć, że nasz napastnik ją przyjmie i odda celny strzał (znów to samo :-). W innym przypadku należy strzelać bezpośrednio na bramkę. Komputer jest na tyle nierozsądny, że bardzo często źle ustawia mur. Pozostawia odsłoniętą sporą część bramki, co należy wykorzystać. Za pomocą strzałki ustawiamy płaski strzał obok słupka i naciskamy klawisz strzału (D) do oporu. Zawodnik uderza piłkę z taką siłą, że bramkarz nie ma szans jej złapać. (Obejrzyjcie plik rply0004.dat, a będziecie wiedzieli, o co mi chodzi.)

c. Rzut karny

Naciskamy klawisz D i kiedy zawodnik zaczyna biec, nadajemy jego strzałowi odpowiedni kierunek. Należy uważać, aby nie stało się to zbyt późno, gdyż wtedy strzał nie trafi w światło bramki. Tak na marginesie, komputer ma bardzo niską skuteczność w strzelaniu karnych (około 40 %).

4. OPCJA TEAM MANAGEMENT

Jeżeli zdecydujemy się na rozgrywki ligowe, wcześniej czy później skorzystamy z tej opcji. Ikona FORMATION pozwala na zmianę ustawienia naszej drużyny. Polecam system 4 (SWEEPER) - 4 (DIAMOND) - 2 (FLAT), ponieważ pozwala na skuteczną grę zarówno defensywną (duża liczba obrońców), jak i ofensywną (gra skrzydłami). Ikona STARTING LINE UP służy do zmiany zawodników i ich pozycji. Funkcja STRATEGY umożliwia tylko ustawienie obrona-atak. Gdy przyciskiem myszy podświetlimy któregoś z naszych graczy, mamy do wyboru kolejne ikony. KICK TAKERS pozwala nam ustawić wykonawców stałych fragmentów gry. AGRESSION to ustalenie agresywności gry danego zawodnika. Natomiast dzięki ATTACKING BIAS ustalimy, czy zawodnik ma być nastawiony bardziej ofensywnie, czy defensywnie.

Sir Matt

Sekcja koszykówki

Pisałem 10 miesięcy temu (Gambler 6/97) o niespełnionym marzeniu fanatyków koszykówki. Właśnie stało się ono rzeczywistością. Firma Exile Software stworzyła tak poszukiwany przez wielu z Was basketball manager. Ochrzciła go imieniem General Manager i nadała mu odpowiedni (czyli realistyczny do ostatniego detalu) kształt.

W GM znajdziecie to, co dla menedżerów najważniejsze: olbrzymią bazę danych, niezliczone zestawienia statystyczne, pełną gamę opcji trenerskich i menedżerskich. Sięgnąwszy po grę Exile Software, dostąpicie zaszczytu trenowania mistrzów NBA. Będziecie decydować o doborze koszykarzy do zespołu poprzez draft i wymiany z innymi drużynami. Spocznie na Was odpowiedzialność za ściągnięcie jak największej liczby kibiców na mecze. Trzeba będzie zapewnić im odpowiednie wyżywienie (hot dogi, piwo, snickersy...), komfort oglądania powtórek i śledzenia danych statystycznych (olbrzymi ekran nad parkietem), a przede wszystkim miejsca na widowni (rozbudowa hali sportowej). Wynikom podporządkujecie wszystkie Wasze wysiłki. Być może posuniecie się nawet do szpiegostwa sportowego, będziecie ukrywać kontuzje najlepszych zawodników i delegować koszykarzy do zadań specjalnych (czyli „kontuzjowania" najlepszego strzelca drużyny przeciwnej). A przed najważniejszym meczami sezonu wygłosicie najbardziej motywującą szatnianą przemowę w Waszych trenerskich karierach.

Jest tylko jeden problem: jak sprawić, by ta gra trafiła do Polski?

Kristoff, future basketball manager

kristoff@lupus.waw.pl

PS Za obszerne wypowiedzi na temat FIFA 98 bardzo serdecznie dziękuję miłośnikom komputerowej „kopanej": Marcinowi Gąsiorkowi (Kłodzko), Danielowi Wawrzyniakowi (Łódź), Sebastianowi Barszczewskiemu (Szczecin), Adamowi Klocowi (Kraków), Robertowi Dąbrowskiemu (Opole) i Markowi Bobakowskiemu (Jaworzno).

PPS Zapraszam do przejrzenia Gamblera CD i znajdujących się na nim plików z bramkami z FIFA '98 i NHL 98.



Fallout (PC CD-ROM)

Fallout to gra z nieliniowym scenariuszem. Dlatego nie musisz wcale wykonywać większości z opisanych tu zadań, aby ukończyć grę. Kolejność zwiedzania poszczególnych miejsc i miast też zależy w dużej mierze od Twojej decyzji.

Początek i Shady Sands

Na początku gry Twój bohater znajduje się w jaskini przed wejściem do schronu. Zabij wszystkie szczury i wyjdź na powierzchnię. Skieruj się do schronu nr 15. Po drodze zatrzymaj się w wiosce Shady Sands.

W czasie jednej z rozgrywek przed wejściem do wioski natknąłem się na kupca z ochroniarzami. Poświęcając reputację, zabiłem ich wszystkich i w ten sposób zdobyłem świetną (na tym etapie) broń oraz zbroję. Dzięki temu misja w Shandy Sands była bardzo łatwa. Ale po kolei.

Gdy wchodzisz do wioski, schowaj broń. Porozmawiaj z dwojgiem ludzi przy bramie i kup sznur od ochroniarza. Idź do szefa wioski, pogadaj z nim oraz jego córką. Zaoferuj pomoc w pozbyciu się Radskorpionów. Niedaleko mieszka Ian, który ma kilka przedmiotów do zaoferowania. Możesz również wynająć go jako ochroniarza (będzie Ci pomagał, aż zginie). Idź do wioskowego medyka (południowy zachód) i porozmawiaj z nim. W wiosce jest przejście do następnej lokacji (na wschodzie) - jeżeli porozmawiasz tam z farmerem na polu i powiesz, jak odpowiednio uprawiać ziemię, otrzymasz punkty doświadczenia.

Kiedy jesteś już gotów do walki ze skorpionami, idź do ochroniarza przy bramie, a ten zaprowadzi Cię do jaskini. Walka nie jest taka prosta, jeżeli masz tylko zwykły pistolet. Musisz pokonać wszystkie potwory i zabrać jednemu z nich kawałek odwłoka. Zanieś go do medyka w wiosce.

Vault 15

Idź do schronu numer 15. Znajdziesz tam Radskorpiona (przy bramie) oraz w środku mnóstwo szczurów różnej wielkości (część bardzo zmutowanych). Aby wejść na 2 i 3 poziom schronu, musisz przymocować sznur w szybie windy. W schronie znajdziesz amunicję oraz kostkę dynamitu, a przy wejściu (w szafce po prawej stronie) kilka flar. Kiedy upewnisz się, że nie ma tu water chipa, skieruj się na południe i znajdź osadę bandytów.

Osada bandytów

Idź do namiotu, w którym jest tylko jedna osoba, a na ziemi leżą magazynki do colta. Zaatakuj bandytę i zabij jak najszybciej. Jeżeli jesteś z Ianem, rzecz nie powinna sprawić kłopotu. Obszukaj ciało zabitego i zabierz colta, zbroję oraz pociski. Teraz jesteś już w stanie poradzić sobie z pozostałymi bandytami (zabierz im tyle ekwipunku, ile tylko udźwigniesz). Kiedy zabijesz ich wodza, dostaniesz premię za uwolnienie więzionych kobiet. Na mapie masz zaznaczone 2 miasta, o których dowiedziałeś się w Shady Sands: Hub i Junktown.

Junktown

Gdy wchodzisz do miasta, schowaj broń i nie stawiaj się strażnikom (rozmawiaj grzecznie). Idź przede wszystkim do miejscowego szeryfa i właściciela sklepu, Kiliana Darkwatera. Podczas rozmowy pojawi się najemny zabójca. Pomóż go zabić i przyjmij zlecenie od Kiliana - masz nagrać zwierzenia człowieka, który nasłał mordercę. Dostaniesz taśmę i magnetofon.

Idź na północ, do siedziby Gizma. Porozmawiaj z nim (ostrożnie, nie obrażając go) i przyjmij zlecenie na zabicie Kiliana. Wróć do szeryfa i powiedz, że nagrałeś rozmowę. Przyjmij propozycję wzięcia udziału w rozprawieniu się z Gizmem (za kasę) i zgłoś się do szefa strażników przy wejściu do Junktown. Zostaniesz automatycznie przeniesiony do domu Gizma. Przy zabitym mafioso znajdziesz szaszłyki (iguana stick) oraz mausera z dodatkowymi magazynkami.

W Junktown zobaczysz dwoje ludzi, którzy nie mogą wejść do własnego domu, ponieważ nie wpuszcza ich pies. Możesz zabić zwierzę, ale lepiej daj mu mięsko zabrane z domu Gizma. Od tej pory pies będzie Ci towarzyszył w wędrówce, dopóki nie zginie. Nie zadaje wprawdzie silnych ciosów, ale jest dość wytrzymały i bardzo szybki.

Trzecia sprawa do załatwienia - rozprawić się z gangiem, który ma siedzibę w Crash House (porozmawiaj o tym z Larsem). Najpierw idź wieczorem do baru (kiedy będzie tam pełno ludzi). Pogadaj z barmanem oraz Ismarciem i Tycho (opowiedzą m.in. o nowych miastach). Zobaczysz, jak jeden z gangsterów bije kelnerkę, a barman go zabija. Skradnij (Steal) barmanowi urnę z blatu baru (mnie się udało po kilku próbach - musisz uważać, żeby Cię nie wykryto) i zanieś ją Vinniemu, szefowi gangu. Kiedy zaproponuje Ci udział w zabójstwie barmana, idź do Larsa i weź udział w zasadzce na gangsterów. Potem oddaj urnę barmanowi.

W miejskim szpitalu możesz odkryć, że doktor handluje ludzkimi organami, które wysyła jako żywność do miasta Hub. Niestety, tej informacji nie da się wykorzystać (próbowałem zawiadomić Killiana, a potem szeryfa w Hub, ale bez efektu). Można jedynie próbować szantażować Boba, sprzedawcę szaszłyków z Hub.

Hub

Miasto leży na południe od Junktown i dzieje się w nim dość sporo. Oto najważniejsze rzeczy, które można zrobić:

1. Ochrona karawan. Opłaca się, jeżeli i tak wybierasz się do jakiegoś miasta. Chroniąc karawanę, zarobisz przy okazji pieniądze i punkty doświadczenia.
2. Aresztowanie Dekkera, bossa przestępczego świata w Hub. Jego kryjówka znajduje się w klubie, naprzeciw FLC. Porozmawiaj najpierw z Kayne, potem z Dekkerem i przyjmij zlecenie na zabicie pewnego kupca z Heights. Następnie donieś o tym szeryfowi i weź udział (za opłatą) w aresztowaniu (raczej zlikwidowaniu) Dekkera i jego ludzi.
3. Zagubione karawany. Far Go Traders, stowarzyszenie kupców, ma problem - giną ich karawany. Butch, lider stowarzyszenia, zleci Ci ustalenie przyczyny. Porozmawiaj z nim (koniecznie pytając o Death Claw), następnie z właścicielką sklepu z bronią, Beth. Beth poda Ci namiar na mutanta Harolda żyjącego w Old Town. Pogadaj z nim, a następnie z szaleńcem chodzącym obok jego domu. Zostaniesz zabrany do jaskini, gdzie jest Death Claw - przyczyna nieszczęścia. Przy umierającym mutancie znajdziesz holo disc - oddaj go Butchowi.
4. Porywacze. W jednym z domów w Old Town są bandyci, którzy porwali członka Brotherhood of Steel. Zabij ich i uwolnij więźnia. W siedzibie Bractwa otrzymasz nagrodę.
5. Naszyjnik. Na zlecenie złodziei z Old Town możesz ukraść naszyjnik temu samemu kupcowi, na którego polował Dekker. Sprawa jest jednak trochę skomplikowana (należy w nocy użyć opcji Sneak i zabrać naszyjnik ze strzeżonej skrzyni) a nagroda - nędzna (elektroniczny wytrych).

Nie przyjmuj propozycji dostarczenia wody dla Twojego schronu, bo szkoda pieniędzy, a na wykonanie zadania masz jeszcze sporo czasu. Teraz pora udać się do Necropolis po water chip, zawadzając po drodze o Boneyard.

Boneyard

Miasto składa się z pięciu lokacji: siedziby gangu Blade, części rządzonej przez burmistrza Zimmermana i Regulatorów, biblioteki, w której przebywają Followers of the Apocalypse, opuszczonych magazynów opanowanych przez Death Claw oraz twierdzy Gun Runners. Na początku porozmawiaj z burmistrzem, dostaniesz zlecenie na zabicie przywódczyni gangu. Udaj się do siedziby gangu Blade, ale nie bądź agresywny. Spokojnie porozmawiaj z dziewczyną i zabierz od niej holo disc świadczący, że za śmierć syna burmistrza odpowiedzialni są Regulatorzy, a nie gang.

Zanim wyjaśnisz całą sprawę burmistrzowi, odwiedź fortecę Gun Runners położoną na wschód od opanowanych przez Death Claw magazynów. Jeżeli nie masz jeszcze najlepszej, dostępnej na rynku broni, możesz ją dostać w fortecy. Przyda się w walce z Death Claw. Przywódca Gun Runners poprosi Cię o zlikwidowanie Death Claw. Na powierzchni są trzy takie potwory - musisz bardzo uważać, aby nie zabrały się do Ciebie całą gromadą. Wykończ je po kolei i znajdź wejście do podziemi. Tam nad jajami czuwa Mother Death Claw, znacznie potężniejsza od potworów z powierzchni. Nie tak łatwo sobie z nią poradzić, nawet gdy się ma karabin plazmowy. Najskuteczniejszy chyba jest miotacz ognia. Misję kończy zniszczenie wszystkich jaj.

Przywódcę Gun Runners poproś, aby w rewanżu pomógł Twoim przyjaciołom, po czym wróć i zawiadom o tym szefową gangu Blade. Następnie udaj się do Zimmermana. Gdy przedstawisz mu dowody na zbrodnię Regulatorów, rozpocznie się walka. Pomogą Ci w niej wyekwipowani przez Gun Runners członkowie Blade.

W Boneyard skontaktuj się z Milesem oraz Smitty'em (uwaga: żaden z nich nie może zginąć w czasie bitwy). Aby naprawić urządzenie, musisz odnaleźć w magazynach części maszynerii i zanieść je Milesowi, potem odwiedzić Smitty'ego, a potem znowu Milesa. W bibliotece porozmawiaj z przywódczynią Followers of the Apocalypse.

Necropolis

Necropolis zamieszkują ghoule. Nie powinieneś mieć kłopotów z rozprawieniem się z nimi (jeżeli będą Cię zaczepiać). Pod ziemią żyją ghoule nastawione bardziej pokojowo. Podczas rozmowy z ich przywódcą zorientujesz się, masz do wyboru: iść po water chip, nie przejmując się, że ghoule bez niego zginą (jeżeli powiesz im o tym, będziesz musiał walczyć), lub odnaleźć uszkodzoną część pompy, naprawić ją i wtedy zabrać water chip, zostawiając ghoule w komfortowej sytuacji.

Jeśli wybierzesz ścieżkę pokojową, skieruj się do miejsca, w którym po raz pierwszy zobaczysz Supermutanty. Porozmawiaj z ich szefem, Harrym. Jeżeli

zgodzisz się na rozmowę z jego przełożonym, trafisz do siedziby wroga, czyli Bazy Supermutantów. Ponieważ Twój bohater nie jest jeszcze zbyt doświadczony ani dobrze wyekwipowany, walka nie będzie łatwa. Jednak wystarczy zabić głównego Supermutanta, aby zabrać jego sprzęt - wtedy można sobie poradzić.

Jeżeli wybrałeś łatwiejszą ścieżkę, zabij Supermutanty w Necropolis, wejdź do podziemi i zabierz brakujące części pompy, oddaj je szefowi pokojowo nastawionych ghouli. Następnie napraw pompę i zejdź do innej części podziemi po water chip. Odnieś water chip do swojego schronu i masz już jedyne obowiązkowe zadanie w grze z głowy (i dużo czasu).

Bractwo

Baza Bractwa jest na zachodzie. Porozmawiaj ze strażnikami. Dowiesz się, że jeśli chcesz przystąpić do Bractwa, musisz najpierw dotrzeć do pewnego radioaktywnego miejsca i przynieść stamtąd coś na dowód, że tam byłeś. Miejscem tym jest Glow na południowym wschodzie.

Glow

Gdy tylko znajdziesz się w tym nieprzyjemnym miejscu, zażyj środki przeciw radioaktywności (Rad-X), aby Twoja odporność wzrosła do 100%. Potem za pomocą liny zejdź w głąb krateru. Wystarczy tu odnaleźć ciało martwego paladyna i zabrać holo disc. Gdy zaniesiesz go do Bractwa, zostaniesz przyjęty w poczet członków. Glow to pozostałości po zamieszkanym schronie, można tu znaleźć jeszcze wiele interesujących rzeczy na innych piętrach. Wind strzegą pola elektryczne, likwidowane tylko przez specjalne karty (znajdziesz trzy, w różnych kolorach). Masz za zadanie dostać się na piąte piętro. Uda Ci się, jeśli zreperujesz generatory na piętrze szóstym. Oprócz przedmiotów wartościowych znajdziesz też Superkomputer, z którym możesz porozmawiać.

Bractwo

Kiedy już wpuszczą Cię do środka, porozmawiaj ze wszystkimi osobami. W zamian za uwolnienie jednego z członków Bractwa w Hub otrzymasz Power Armor (możesz wybrać nagrodę, ale tylko Power Armor jest wartościowa). Najpierw porozmawiaj z paladynem szkolącym młodzież, a potem zgłoś się do magazyniera. Na jednym piętrze jest lekarz, który przeprowadza operacje podwyższania na stałe cech. Operacje są dość kosztowne, ale bardzo przydatne. Na ostatnim piętrze jest pokój Rady oraz przywódcy Bractwa. Otrzymasz zadanie zbadania obszarów na północy, gdzie wykryto ożywioną działalność Supermutantów.

Teraz wróć do Boneyard i porozmawiaj z Milesem. Potrafi udoskonalić Twoją zbroję - najpierw trzeba mu przynieść książki od bibliotekarza z Hub. Natomiast Smitty przerobi Twój karabin plazmowy na najpotężniejszą broń w grze - Turbo Plazmę.

Baza Supermutantów

Możesz tu trafić bezpośrednio z Necropolis (po rozmowie z Harrym), rozpoczynasz wtedy walkę od ostatniego piętra. Możesz również dostać się „normalną" drogą. Najpierw zlikwiduj strażników, zabierz jednemu radio i zamelduj o ataku nieznanego wroga. Dostaniesz za to punkty doświadczenia. Istnieje możliwość skorzystania z pomocy trzech paladynów Bractwa, ale niestety - ich pomoc kończy się na likwidacji strażników. Do Bazy i tak musisz wejść sam.

W środku jest bardzo duża grupa Supermutantów - część uzbrojona w rakietnice, a prawie wszyscy w miniguny. Taktyka przetrwania polega na unikaniu walki z kilkoma przeciwnikami jednocześnie. Jeżeli Twój bohater jest zręczny i potrafi szybko strzelać, nie powinieneś mieć specjalnych problemów. W Bazie znajdziesz dwa rodzaje pól siłowych: przez czerwone da się przejść (powoduje to lekkie obrażenia), żółte blokują drogę. Aby je zlikwidować, należy użyć zdolności Repair na generatorach (maleńki punkt przy każdych drzwiach). Wtedy żółte pola siłowe na chwilę znikają.

Na ostatnim piętrze bazy rozprawisz się z dwoma przywódcami Supermutantów, znajdziesz także gromadkę naukowców. W zajmowanym przez nich pokoju jest komputer - musisz na nim użyć zdolności Science, aby zapoczątkować proces autodestrukcji Bazy. Od tej chwili zaczyna tykać zegar. Musisz jak najszybciej opuścić teren Bazy.

Katedra

Wejdziesz tu z grupą przyjaciół wysłanych przez Followers of the Apocalypse. Po pierwsze, odszukaj w jednej z naw dziewczynę, o której mówiła szefowa Followers. Podaj hasło - dowiesz się o kilku rzeczach, dziewczyna otworzy Ci też tajne przejście. Aby dostać się do pokoju Morpheusa, musisz przejść kilka pięter i zmierzyć się z Nigthkinami. Zabierz kapłanowi klucz i zejdź z powrotem na dół Katedry. Na północnym zachodzie jest wejście do podziemi. Z tajnych drzwi za półkami wyjdzie kapłan. Zabij go oraz strzegące go potwory i przejdź tym nowo otwartym przejściem.

Znajdziesz wejście do schronu, a tam komnatę, w której na podwyższeniu siedzi sam Mistrz Supermutantów (ma tam do dyspozycji małe gniazdko karabinów maszynowych). Jeżeli chcesz obejrzeć alternatywne zakończenie, porozmawiaj z nim i przyjmij propozycję przejścia na stronę Mutantów. Potem załaduj stan gry i wykonaj właściwą robotę, czyli ubij sukinkota.

Gdy rozprawisz się z Mistrzem, musisz ewakuować się z terenu Katedry - jeżeli nie chcesz stać się ofiarą wybuchu nuklearnego. Teraz już tylko wypada obejrzeć zakończenie.

Dostępna broń

	Siła	Zasięg	Obrażenia	Magazynek	Amunicja
Combat Shotgun	5	22	15-25	12	12ga Shot
Power Fist	1	1	12-28	25	SEC
14mm Pistol	4	24	12-22	6	14mm
Shotgun	4	14	12-22	2	12ga Shot
Minigun	7	35	7-11	120	5mm
Sniper Rifle	5	50	14-34	6	223
Flamer	6	5	45-90	5	Fl. fuel
Laser Rifle	6	45	25-50	12	Micro fusion
Plasma Pistol	4	20	15-35	16	SEC
Laser Pistol	3	35	10-22	12	SEC
Assault Rifle	5	45	8-16	24	5mm
Ripper	4	1	15-35	30	SEC
Gatling Laser	6	40	20-40	30	Micro fusion
Plasma Rifle	6	25	30-65	10	Micro fusion
Rocket Launcher	6	40	35-100	1	Rockets
Turbo Plasma	6	35	35-70	10	Micro fusion
Grenade (Pulse)	4	15	100-150	-	-
Grenade (Frag)	3	15	20-35	-	-
Grenade (Plasma)	4	15	40-90	-	-

Podałem tu tylko najważniejsze rodzaje broni. Nie było sensu wyliczać cech maczet czy włóczni, bo z nich i tak się nie korzysta. Używałem w zasadzie tylko Combat Shotguna, a potem już Flamera oraz laserowych i plazmowych karabinów. Turbo Plasma jest dostępna tylko po wykonaniu zadania w Adytum i udoskonaleniu normalnego karabinu plazmowego. Z opisu Miniguna wynika, że zadaje bardzo mało obrażeń, ale jest to broń typu Burst, a więc bijąca całą serią. Dlatego ogólne obrażenia będą zwykle o wiele większe.

Jacek Piekara



Lands of Lore 2: Guardians of Destiny (PC) - cz. 2

Ancient City

Znajdujesz się na balkonie w Ancient City. Zjedź w dół windą. Musisz znaleźć cztery ivory chips, rozwiązując zagadki dotyczące czterech wież stojących na rogach miasta. Na początku idź na północ, aż dojdziesz do komnaty z trzema fontannami. Zamroź je, stosując czar Myst of Doom, atakując toporem Blizzard lub używając ice seeds, które znalazłeś w Claw Mountains. Rozbij lód, przesuń blok i zejdź schodami na dół do posągu, który trzyma pierwszy ivory chip.

Teraz skieruj się na zachód. Musisz dojść do miejsca, z którego zobaczysz następny posąg trzymający ivory chip. Znajduje się on po drugiej stronie rozpadliny. Przejdź przez przepaść (droga pojawi się przed Tobą). Zabierz drugi chip.

Idź do labiryntu wznoszących się i opadających ścian. Musisz rozbić kamień za pomocą miecza, zamrozić czerwoną kulę oraz rzucić ogniowe zaklęcie na kulę białą - wtedy ogniowy pocisk rozbije ścianę i odkryje się tajne przejście. Wejdź na górę, do teleportu. Wepchnij w niego blok i wejdź za nim. Kiedy dotkniesz świecącego ośmiościanu, podniesie się wieża (to samo musi się stać ze pozostałymi).

Wróć do miasta i skieruj się na południe. Znajdź komnatę z dwoma świecącymi kulami przy ścianie. Rzuć na nie Spark - otworzy się tajne przejście między kulami. Wejdź do środka, zlikwiduj pole zagradzające drogę - znajdziesz trzeci chip. Kiedy go zabierzesz, zgasną światła, a pomieszczenia zaczną wypełniać się wodą. Korzystając z kompasu, kieruj się na południe, aż do ściany. Kliknij na nią, otworzy się tajne przejście i znajdziesz się z powrotem na terenie miasta. Odszukaj stojącą samotnie fontannę, zamroź ją i rozbij lód mieczem. Masz już wszystkie cztery ivory chips.

Skieruj się na zachód. Znajdź komnatę, z którą łączy się osiem pokoi - w każdym jest jeden z odczynników alchemicznych, które można znaleźć w grze. Aby otworzyć drzwi, musisz mieć klucz pochodzący z Draracle's Museum. Zbij szkło i zabierz wszystkie odczynniki. Kiedy to zrobisz, sufit zacznie opadać - musisz szybko uciekać, aby uniknąć zgniecenia. Idź dalej na południe. Po prawej stronie zobaczysz (niedostępną na razie) komnatę, w której jest silverleaf. Na południowym krańcu znajdziesz pokój, w którym są cztery miejsca przeznaczone dla czterech ivory chipów. Gdy wstawisz każdy na miejsce, kula ognia otworzy drzwi na południu. Podniesie się następna wieża.

Idź do centrum miasta i skieruj się na południe. Znajdziesz tam fontannę na szczycie schodów. Musisz zamrozić kulę i rozbić ją, aby fontanna zaczęła funkcjonować. Woda zapełni kanał za schodami i dotrze do następnych dwóch wież. Kiedy „uruchomisz" fontannę, idź na północ, a potem na wschód. Znajdziesz pokój, który może Ci się przydać, jeżeli nie masz ze sobą wszystkich potrzebnych ingrediencji. Jest tam piedestał i platforma. Gdy zbliżysz się, zauważysz sześć nisz. W każdej są trzy pary przedmiotów. Pierwsza para - fire crystal i ice crystal, druga - Ancient Magic Stone i Ring of Regeneration, a trzecia - Lightning Crystal i Stone Cube. Jeżeli położysz jeden przedmiot z danej pary na platformie, pojawi się drugi przedmiot z pary. Stosowanie tej kombinacji pozwoli Ci zaopatrzyć się w potrzebne przedmioty.

Przejdź przez drzwi w zachodniej ścianie, przeskocz przez kanał i po schodach wejdź na górę. Zobaczysz kilka black lichins. Zejdź na dół i skieruj się w stronę żółtych drzwi. Niestety, tylko niektóre się otwierają. Wejdź po kolei w: południowe, północne, południowe i środkowe. Zobaczysz posąg Beliala. Zapal fontannę czarem Spark i podziwiaj eksplozję. Zabierz łuk i wynieś się stamtąd. Następne drzwi zostaną otwarte i, jak zwykle, musi zostać podniesiona następna wieża. Jeżeli nie „uruchomiłeś" wcześniej fontanny i nie spłynęła woda, to będziesz miał okazję obejrzeć zakończenie gry (bo Luther umrze).

Na północy znajdziesz szereg świecących kolumn. Musisz odnaleźć tam następne miejsce na ivory chip. Kiedy włożysz go, otworzy się muzeum i zostaną rozbite blokujące drogę szklane drzwi. Podniesie się też podłoga w miejscu, gdzie leży silverleaf. Możesz go teraz zabrać. Jeśli nie zdążysz wyjść i podłoga obniży się, możesz skorzystać z przejścia do Underground Caverns. W muzeum użyj pióra na blacie, otworzą się ukryte drzwi. Za nimi znajdziesz kolejne drzwi i Speaking Stone. Drugie drzwi można otworzyć, używając następnego ivory chip. Za nimi znajdziesz museum key.

Zawróć na północ, w kierunku północnej wieży. Tutaj musisz kliknąć na ośmiościan, położyć Silverleaf w środku piramidy na środku komnaty i kliknąć na klepsydrę. Silverleaf zacznie rosnąć i rozbije piramidę. Potem znowu schemat z podniesieniem wieży. Możesz również zasadzić aloe lub lichen - zawsze, kiedy użyjesz klepsydry, wyrosną nowe rośliny, które możesz zebrać.

Teraz przenieś się do centrum miasta i wejdź do budynku. Przejdź przez teleport. Wewnątrz czeka następny potwór. Ale za to już blisko do zakończenia podróży po Ancient City. Celem tych wszystkich zmagań jest pozyskanie Mantle of the Ancients. Podnosi on o 2 poziomy wartość magii oraz daje piąty poziom zaklęcia kontrolującego klątwę - możesz więc ją znieść.

Po znalezieniu Mantle of the Ancients wróć do miasta i skieruj się w stronę południowo-wschodniej wieży. Zanim skręcisz w ulicę prowadzącą na południe, znajdziesz komnatę na północy. Wejdź do niej i otwórz wszystkie drzwi. Za drzwiami są kule, które musisz zapalić. Kiedy już wszystkie zostaną zapalone, idź na koniec pokoju i podnieś kurtynę, za którą kryje się fontanna. W następnym pokoju znajdziesz fontannę i głowę smoka. Wskocz do fontanny i zaatakuj smoka. Otworzą się wtedy ukryte drzwi. Korytarz rozciągający się za tymi drzwiami prowadzi do teleportu, który odeśle Cię do Underground Caverns. Teleport jest jednokierunkowy, więc do City of the Ancients nie będziesz mógł już wrócić.

Underground Caverns

Spotkasz tutaj mnóstwo zielonych pajęczaków, w zasadzie niegroźnych. Nie walcz z nimi. Gdybyś zabił któregoś, w podziemiach pojawi się wielce niebezpieczny brązowy pająk. Idź na południowy zachód, aby dotrzeć do komnaty, w której wiszą jaja. Przyjrzyj się ścianie w rogu tej komnaty. Przejdź dalej, wycinając sobie drogę.

Znajdujesz się w specyficznej części jaskiń. Kliknij najpierw na lewym korytarzu i zaatakuj, aby otworzyć przejście. Idź w tamtą stronę. Kliknij na wić po prawej stronie. Zawali się ściana. Poczekaj chwilę, zobaczysz pająka, który próbuje naprawić ścianę. Otworzy się przejście po lewej stronie. Wejdź przez nie - dotrzesz do Laboratorium.

Belial's Laboratory

Od Baccaty dostaniesz Horn of Belial. Jest to jedyna broń mogąca unieszkodliwić Beliala. Kieruj się w dół korytarza, dotrzesz do komnaty.

Skocz w kanał prowadzący od zbiornika i zaatakuj przeszkody - wytniesz sobie w ten sposób drogę. Przybierz postać szczura i posuwaj się dalej, aż zobaczysz zielone przejście. Uważaj, w tym miejscu tracisz na chwilę zdolność korzystania z magii. Zamień się z powrotem w człowieka. Zobaczysz trzy dźwignie za rzeką, po lewej stronie. Strzel do nich z łuku. Kiedy wszystkie zmienią położenie, skocz do rzeki i przepłyń na drugi brzeg. Ustaw dźwignie w pierwotnym położeniu - zostanie uwolniona tama.

Niedaleko znajdziesz drzwi. Przejdź przez nie i skieruj się korytarzem na północ. Idź do pokoju, w którym nie ma podłogi. Dźwignia przy ścianie opuszcza most - po jej przestawieniu możesz iść dalej. Kiedy dojdziesz do końca korytarza, musisz wybrać odpowiednie miejsce do skoku. Przejdź przez drzwi, idź w dół korytarza i zatrzymaj się, kiedy zobaczysz drzwi po prawej stronie. Doszedłeś do Summoning Room. Znajdziesz tam cztery czaszki w czterech rogach pomieszczenia. Rzuć Apparition na każdą z czaszek. Zaczną przesuwać się w kierunku centrum pokoju. Gdy zajmą odpowiednie miejsca, na środku pojawi się wezwany demon. Zabij go. Przy jego ciele znajdziesz Ancient Magic Orb.

Ciało demona przeciągnij przez korytarz i połóż na srebrnej płycie pod czaszką. Otworzy się ściana i zobaczysz tajne przejście. Przejdź nowo odkrytym pasażem i zjedź na dół windą. Spotkasz czarodziejkę Dawn. Dowiesz się od niej, że czeka Cię ostatnia przygoda - spotkanie z Belialem w jego Birthing Chamber. O decydującej bitwie - w następnym numerze.

Jacek Piekara


rozwiązania

Wing Commander Prophecy (PC CD-ROM)

Duże statki i wieżyczki

W misjach, w których dysponujemy bombowcem, często otrzymujemy rozkazy niszczenia wieżyczek dużych statków. Można to oczywiście robić... Lepiej jednak zniszczyć ostrzałem emiter tarczy, a potem zaatakować torpedami mostek i silniki (kiedy je zniszczymy, wieżyczki same zamilkną!). Podczas strzelania do wieżyczek warto wykorzystać osłonę, jaką daje nam wrogi statek. Jeżeli lecimy tuż nad jego pancerzem lub wewnątrz ramion, część wieżyczek nie może do nas strzelać (widać to szczególnie wyraźnie podczas ataku na pancernik). Warto wykorzystać pewien „krzak" w grze - możemy zniszczyć wieżyczkę, strzelając z drugiej strony pancerza, jeśli znajduje się ona na ramionach statków wroga.

Misje

różnią się trochę od siebie w zależności od tego, z jakim efektem udało nam się wykonać poprzednie zadanie. Jeżeli nie uda nam się wypełnić rozkazów, kolejna misja jest na ogół trudniejsza. Wyjątkiem są oczywiście te, w których musimy bronić Midway przed wrogim atakiem.

System H'rekkah

1. **Kilrathi Distress Call**. Do Midway dotarł komunikat ze statku Kilrathi. Komandosi pod dowództwem płk. Dekkera mają wylądować na uszkodzonym krążowniku Fralthi II. Musimy ochraniać wahadłowiec, którym lecą. Misja wprowadzająca do gry - bardzo prosta. Wróg ma lekkie myśliwce (Moray).
2. **Black Widow Rescue**. Eskadra Black Widow ma kłopoty, musimy udzielić jej pomocy. Kolejna prosta misja. Jednak wrogich statków jest już więcej. Przygrywka do tego, co będzie później - wróg liczny, zwrotny, ale niezbyt dobrze opancerzony.
3. **Sweep and Rendezvous**. Należy oczyścić drogę do punktu skoku. Klasyczna misja patrolowa - znaleźć i zniszczyć wszystkie napotkane statki wroga. Pojawiają się pierwsze Manty.
4. **Wasp Intercept**. Midway zbliża się do punktu skoku. Nadlatują wrogie myśliwce. Należy związać je walką, aż megalotniskowiec dotrze na miejsce. Podczas misji nadejdzie komunikat, aby przerwać walkę i wylądować.

System G'Wriss

5. **Convoy Rescue.** Konwój statków transportowych został zaatakowany przez wroga. Lecimy na pomoc. Gdy docieramy na miejsce, 2 statki zostają zniszczone i nie możemy temu zapobiec. Lepiej nie używać rakiet! Po raz pierwszy walczymy z bombowcami Skate. W drodze powrotnej komunikat o ataku na Midway. Misja bardzo istotna dla dalszego przebiegu gry - nie możemy pozwolić, by lotniskowiec został uszkodzony.
6. **Alien Starship Encounter.** Po raz pierwszy oprócz myśliwców pojawiają się ciężkie statki Obcych (2 niszczyciele i korweta) oraz myśliwce.
7. **Cruiser Assault.** Wrogi krążownik zbliża się do Midway. Należy zniszczyć go, zanim zagrozi lotniskowcowi. Silna obstawa myśliwców oraz korwety, bombowce Skate i po raz pierwszy - Ray. Przy okazji musimy obronić Midway przed atakiem bombowców. Ginie Dallas.

System H'hrass

8. **Relay Station Insertion.** Lot do stacji. Eskortujemy wahadłowiec, w którym lecą komandosi i Dekker. Blair ląduje na stacji, musimy samotnie bronić jej przed atakiem wroga (myśliwce i bombowce). Przedtem pojawia się transportowiec Redeemer. Lepiej nie lecieć w jego kierunku, tylko poczekać w pobliżu stacji. Musimy martwić się nie tylko o stację, ale i o transportowiec...
9. **Relay Station Defense**. Bronimy stacji przed kolejnym atakiem wroga. Tym razem pojawi się pomoc - najpierw Maniac, potem Midway w całej

okazałości. Pierwsze spotkanie z asem Obcych - statek Devil Ray (lepiej nie oszczędzać rakiet!).

System T'lan Meth

10. **Treasure Hunt**. Musimy odnaleźć w asteroidach urządzenia zakłócające Obcych. Po zlikwidowaniu myśliwców wroga, należy zbliżać się do kolejnych obiektów (rozpoznanie) i niszczyć te o nieznanym przeznaczeniu. Lepiej się pospieszyć! W tej misji po raz pierwszy pojawią się Stingraye (jeżeli są połączone, lepiej unikać „starcia siłowego").
11. **MIA Recovery**. Maniac stracił swego skrzydłowego, Casey leci mu na pomoc. Musimy ochraniać wahadłowiec, który ma zabrać pilota. Najpierw należy zniszczyć część myśliwców Moray, potem zaatakować Devil Ray. Warto się pospieszyć!
12. **Perimeter Sweep**. Standardowa misja patrolowa, która niespodziewanie zmienia się w eskortowanie statku SWACS. Jest on łatwym celem dla wroga (duża liczba myśliwców), dlatego musimy skoncentrować się przede wszystkim na jego obronie. Należy niszczyć statki, które go atakują, mniej dbając o własne bezpieczeństwo.
13. **Kilrathi Rendezvous**. SWACS uzyskał ważne informacje. Zbiera się silna flota wroga. Można ją niespodziewanie zaatakować. Kilrathi postanowili pomóc ludziom w walce! Atak na lotniskowiec i krążownik.
14. **Cult of Sivar Rescue**. Dość zagadkowa misja. Podczas odprawy otrzymujemy rozkazy, by pomóc Kilrathi w ataku na Obcych. Skrzydłowym jest Hawk! Cały czas namawia Caseya, by zaatakował także „koty". Dane w komputerze zostały uszkodzone, dlatego cele misji nie są znane. Oczywiście, nie możemy zaatakować sprzymierzeńców, nawet jeśli kiedyś byli naszymi wrogami...
15. **SWACS Scan of Dula 7**. Ponowne eskortowanie statku SWACS. Misja bardzo podobna do 12. Pojawiają się Lampreye (słabo opancerzone, ale dysponują dużą siłą ognia).
16. **Shrike Bomber Assault**. Dzięki skanowaniu systemu wykryto, że w pobliżu znajduje się niszczyciel. Klasyczne „poleć i zniszcz" (niszczyciel, 2 korwety i obstawa myśliwców).
17. **No Survivors**. Należy zniszczyć wszystkie jednostki w Nav 1 (tylko „drobna zwierzyna"). Podczas misji dostajemy komunikat z prośbą o pomoc w Nav 2 (musimy zmienić zaprogramowane parametry lotu: włączyć mapę i kliknąć prawym klawiszem myszy na Nav 2).
18. **Storming the Rock**. Marines mają lądować na stacji Dula 7. Musimy ochronić ich wahadłowiec w drodze do stacji i podczas powrotu na Midway. Przeciwnik: Manty, Moraye i Ray.
19. **Holding the Line**. Zbliża się wrogi atak. Należy powstrzymać przeciwnika, zanim dotrze do Midway. Najpierw lot do Nav 1 (znowu pomagają nam Kilrathi), potem komunikat, że megalotniskowiec jest atakowany. Trzeba jak najszybciej uporać się z wrogiem w Nav 1 i lecieć na pomoc. Midway atakowany jest przez myśliwce (Manty i Stingraye) oraz bombowce Skate. Jeżeli nie został uszkodzony we wcześniejszych misjach, nie powinniśmy mieć większych problemów.

System G'mar

20. **Operation: Ambush**. Przed wkroczeniem do systemu należy uniemożliwić Obcym przekazanie informacji o naszym ataku. Dlatego musimy zaatakować ich stację komunikacyjną - zlikwidować osłonę i zniszczyć anteny nadawcze. Po krótkiej walce dostajemy rozkaz lotu na miejsce zasadzki (boja nawigacyjna Ambush).
21. **Extermination**. Należy odnaleźć i zniszczyć wszystkie statki wroga. Żaden nie może uciec - Obcy nie powinni się dowiedzieć o zbliżającym się ataku. Walczymy ze znaczną liczbą myśliwców. Musimy zniszczyć krążownik i dwa transportowce. Podczas ataku na drugi statek transportowy lepiej - po zniszczeniu wieżyczek - oddalić się trochę od niego!
22. **Ship Killer Acquisition**. Musimy ochronić transportowiec z komandosami, którzy mają dostać się na pokład „zabójcy statków". Wróg ma silną obstawę myśliwską. Podczas akcji statek zaczyna szykować się do strzału, dlatego musimy szybko zniszczyć jego silniki (pozbawić broń zasilania).

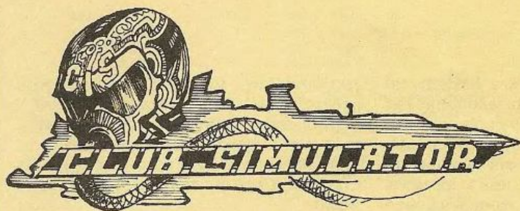
System Hrissith

23. **Vampire/Devastator Duty**. Misje do wyboru.
    - A. Vampire Duty: uczestniczymy w ataku na lotniskowiec. Musimy zlikwidować wieżyczki i emiter tarczy oraz ochronić bombowce.
    - B. Devastator Duty: ta sama misja, tylko dla bombowców. Coś tu się komuś pomyliło, ponieważ oprócz ataku torpedowego na mostek i silniki, mamy także zniszczyć emiter tarczy i wieżyczki (co w takim razie robią myśliwce?).
24. **Mine Sweep/Cruiser Attack**. Ponownie misje do wyboru.
    - A. Mine Sweep: Myśliwiec Vampire. Midway zdąża do kolejnego punktu skoku, na jego drodze znajduje się pole minowe. Należy zlikwidować pole, a także „stawiacze min" (bombowce) i ich myśliwską obstawę. Misja bardzo prosta. Podczas niszczenia min (żółte punkty na radarze) lepiej nie latać zbyt szybko, tylko ostrzelać je z bezpiecznej odległości.
    - B. Cruiser Attack: Bombowiec Devastator. Naszym celem jest atak na 2 wrogie krążowniki. W drodze powrotnej - także lotniskowiec. Znowu dostajemy rozkazy niszczenia wieżyczek!
25. **Asteroid Field Patrol**. Klasyczny patrol, tym razem w polu asteroidów. Skanery Midway nie funkcjonują całkiem prawidłowo. Wiadomo, że coś się tam ukrywa i to coś dużego. W początkowej fazie misji - obrona lotniskowca przed niespodziewanym atakiem myśliwców wroga. W Nav Intercept znajduje się Kraken - należy polecieć w jego kierunku, a po otrzymaniu rozkazu z Midway - wycofać się. Reszta misji to już klasyka - znaleźć i zniszczyć... Warto przetestować nowe rakiety!
26. **Ship Killer Assault**. Należy zlikwidować odkrytego wcześniej Krakena i jego wsparcie - niszczyciel Orca, transportowiec Triton i myśliwce. Rakietami trzeba przerzedzić osłonę myśliwską i zabrać się za grubszą zwierzynę.
27. **Plasma Gun Defense**. Wróg dowiedział się o zamontowanym na Midway dziale plazmowym. Chce zniszczyć tę groźną broń. Nie można mu na to pozwolić. Warto przetestować rakiety po kolejnym usprawnieniu. Nasz statek otrzymał też nową tarczę.
28. **Painting the Target**. Musimy wystrzelić specjalną rakietę (Targ. Disk) w transportowiec Tryton. Znajduje się on w środku floty wroga. Działo plazmowe weźmie go na cel, a wybuch zniszczy całą grupę nieprzyjacielskich statków. Lecimy Devastatorem. Warto przerzucić całą energię na tarcze i lecieć na dopalaczu. Na początku (wyjątkowo) lepiej wzmocnić tarcze na rufie. Nie ma sensu wdawać się w walkę z wrogimi myśliwcami. Lepiej polecieć w kierunku transportowca, namierzyć i odpalić specjalną rakietę. Wystrzelić kilka min, potem parę rakiet FF i dopiero później przełączyć na Targ. Disk. Podczas namierzania celu można wzmocnić tarcze na dziobie...

System Kilrah

29. **Fleet Remnant Destruction**. W pobliżu znajdują się duże siły wroga. Musimy ochraniać bombowce podczas ataku na „okręty liniowe". Najpierw trzeba zlikwidować krążownik z obstawą. Potem dostajemy komunikat - bombowce w Nav 2 proszą o wsparcie (kolejny krążownik z myśliwcami).
30. **Cap Missile Interception**. Należy zniszczyć rakiety dalekiego zasięgu, które wystrzelił pancernik. Ich celem jest Midway. Najprościej użyć do tego rakiet LRIR. Potem musimy jeszcze odeprzeć atak wrogich bombowców.
31. **Dreadnought Support Assault**. Zanim weźmiemy się za pancernik, musimy zniszczyć wspierające go statki wroga. Lecimy Devastatorem. Naszym pierwszym celem jest lotniskowiec z myśliwską osłoną. Potem, oczywiście, otrzymujemy prośbę o wsparcie - druga grupa z Midway napotkała na swej drodze lotniskowiec, krążownik i niszczyciel z obstawą.
32. **Defang the Beast**. Misja dwufazowa.
    - A. Najpierw lecimy myśliwcem Vampire. Musimy zniszczyć osłonę myśliwską pancernika, a później zabrać się za emiter tarczy oraz wieżyczki.
    - B. Dreadnought Assault. Po powrocie na Midway dostajemy Devastatora. Najpierw trzeba uporać się z myśliwskim atakiem na Midway. Potem przychodzi kolej na pancernik - torpedy w mostek i silniki. Wśród wrogich myśliwców znajduje się Devil Ray.
33. **Wormhole Destruction**. Wreszcie finałowa misja. Też dwufazowa.
    - A. Marines lądują w centrum sterowania bramy. Mają kolejno wyłączać tarcze zabezpieczające wieżyczki. Należy rozpocząć walkę z myśliwcami. Najpierw warto zlikwidować Devil Ray i skoncentrować się na Lampreyach. Po otrzymaniu komunikatów od Dekkera należy przerwać walkę i zacząć niszczyć ostrzałem kolejne wieżyczki (jeżeli tarcza jest wyłączona, nazwa TOWER wyświetlana jest zielonym kolorem). Niestety, Dekker nie może wyłączyć tarczy na ostatniej (siódmej) wieży.
    - B. Po zniszczeniu pierwszej grupy statków wroga możemy uzupełnić paliwo (nie lądujemy na Midway, tylko tankujemy w przestrzeni - połączenie z transportowcem). Do walki wkracza Blair, jego skrzydłowi to Maniac i Maestro. Następuje powtórka z pierwszej fazy (Devil Ray i myśliwce), jednak tym razem czekamy tylko na wyłączenie tarczy jednej wieżyczki. Gdy Blair wyśle komunikat, że udało mu się tego dokonać, należy natychmiast skierować się w kierunku bramy i zniszczyć ostatnią wieżę.

Jacek Ilczuk



„Witam ponownie, jest niewymownie..." jak mówią słowa piosenki. Zaczynamy nowy odcinek Klubu.

Na początek chciałbym ogłosić konkurs ku chwale Klubu. Kto jest na tyle dobry, że ukończył Rally Championship w trybie Championship na I miejscu, nie jadąc autem z napędem na cztery koła? Ja na Megane Maxi byłem, niestety, piąty w generalce, ale jeszcze zawalczę. Przy okazji - program ma poważnego buraka: w moim Renault uszkodzeniu uległo turbo. Ciekawostka, Megane ma silnik wolnossący...

I jeszcze o wynikach. Undertaker donosi, że jego kumpel wykręcił na Tatton Park czas 2.32.22. My sincere congratulations! Proszę o bliższy kontakt i udział w konkursie RC...

Ale oto mam nowe wyzwanie dla wszystkich maniaków Rally Championship. Odcinek X-Miles I. Osiągnąć na nim ponad 200 km/h udaje się niezwykle rzadko. Cała sztuka polega na opanowaniu kierownicy. Oto kilka moich czasów:

- **Tatton Park** - 2.34.08, Subaru Impreza;
- **Rother Valley** - 1.21.32, Subaru Impreza;
- **Grizedale West** - 11.34.20, Renault Maxi Megane;
- **X-Miles I** - 2.42.02 na Subaru i 2.42.10 na Maxi Megane. Różnica jest niewielka, ale można jeszcze Meganką „urwać" co najmniej sekundę, może nawet zejść poniżej 2.40?

Czekam na listy, w których podacie swoje osiągnięcia na ww. oesach.

Ogłoszenie (usługi):

Absolutnie NAJTANIEJ wypalam dziury w CD-ROM-ach. Tel. 0-800 00 00 000.

Konkurs „Kit Car"

Rozwiązanie konkursu ze styczniowego klubu. Nagroda troszkę się niestety zmieniła - jest nią gra **Andretti Racing**.

Oto odpowiedzi na pytania:

1. W IRC można jeździć Fordem Escortem WRC, Mitsubishi Lancerem, Nissanem Almerą GTi, Protonem Wira, Renault Megane Maxi, Skodą Felicią, Subaru Imprezą WRC, Toyotą Corollą WRC i VW Golfem III.
2. „X-Miles Add-on" zawiera 10 oesów.
3. Tony Mason.
4. Krzysztof Hołowczyc - tytuł wywalczył na Subaru Impreza 555.
5. Peugeot 205 1.9 GTi - Alex podsunął Wam fałszywy trop w temacie numeru G 1/98, trochę się pomylił... Jednak wszystkie odpowiedzi, które wskazywały na sportowego Peugeota 205 uznawałem. Natomiast wersja GT sportowa nie jest... (nie z tym silnikiem...) Zaznaczyłem, że pytanie jest dla wnikliwych czytelników - Aleks podał typ mojego samochodu w opisie gry Grand Prix 2.

Nagrodę dostaje **Maciej Zięba** z Krakowa.

Za fajerą

Witam!

Postanowiłem, że rozpiszę się trochę o grze Nascar Racing II, gdyż dużo w nią gram i trochę wiem. Dodam, że obecnie robię nieoficjalną stronę o wyścigach „seryjnych" samochodów klasy Nascar i wydaje mi się, że jestem „w temacie". Zresztą, sami osądźcie.

Na początek (przed włączeniem komputera) należy obejrzeć kultowy film wszystkich kierowców seryjnych samochodów - „Szybki jak błyskawica" (czyli „Days of Thunder", z Tomem Cruisem). Ta projekcja nastawi nas w odpowiedni sposób do innych kierowców, czyli: zniszcz, przybij do bandy i wywal z toru. UWAGA! Jeśli nie obejrzycie tego filmu, nie będziecie pełnowartościowymi kierowcami Nascara.

Gdy już Wasze umysły przesiąkną miłością do wyścigów i innych kierowców, można włączyć komputer i uruchomić grę. Na początku należy dużo ćwiczyć, aby poznać dobrze wóz. Jego wybór pozostawiam Wam, gdyż każdy ma inne wymagania. Radzę każdym wozem przejechać po ok. 50 okrążeń na krótkim torze (ok. 0,5 mili) i po 30 okrążeń na Talladedze (najszybszy oraz największy tor w grze i w rzeczywistości). Będziemy wtedy wiedzieć, który bardziej nam odpowiada.

Ustawienia zależą oczywiście od pogody. Najszybciej jedzie się w słoneczne, gorące dni, lecz wtedy też najbardziej pali się gumy. Należy pamiętać:

- Im bardziej napompowane opony, tym szybsza jazda na prostych i częstsza wymiana opon.
- Im większy kąt nachylenia spojlera, tym wolniejsza jazda, a zarazem lepsza przyczepność na zakrętach.
- Im większy steering lock, tym mniejszy promień skrętu, ale zarazem większe zużycie gum, poślizg i utrata prędkości.
- Jeśli ustawisz biegi na krótkie, będziesz jechał wolniej, ale szybciej rozpędzał się.
- Analogicznie - im biegi dłuższe, tym szybsza jazda i wolniej rozpędza się auto.
- Ciężar auta należy rozdysponować według własnego uznania, pamiętając o pochyleniu toru, długości prostych i promieniach zakrętów. Jeśli auto będzie cięższe z przodu, wtedy będzie rzucać tyłem, jeśli z tyłu, to przodem. Jeśli z lewej strony, to będzie bardziej nadsterowne, jeśli z prawej, to podsterowne. Jeśli ciężary na bokach będą różnie rozłożone, to większy będzie poślizg, zużycie gum i utrata prędkości; jeśli na osi auta, to większe zarzucanie na zakrętach.
- Im twardsze amortyzatory, tym mniejszy poślizg, lecz większe zużycie opon (również szybsza jazda).

Tyle najważniejszych uwag do ustawień. Teraz - jak je wykorzystać. Na początku należy oszacować tor. Czy jest krótki, długi, czy zakręty są dłuższe od prostych, jakie mają promienie i jak są szerokie. Wyjątkiem jest tor Watkins Glen, gdzie zakręty są różne, lecz tę trasę omówię później.

Im tor jest krótszy, tym większy powinniśmy ustawić kąt spojlera, krótsze przełożenia, mniejsze ciśnienie w oponach (żeby ich nie palić), bardziej miękkie amortyzatory i rozdysponować, w zależności od zakrętów, większy ciężar na boki, aby zrównoważyć siły odśrodkowe (pamiętając, aby nie spowodować większych poślizgów). Steering lock na krótszych torach powinnien być większy, lecz nie za duży, gdyż wtedy będzie większy poślizg. Odwrotnie postępujemy na dłuższych torach. Wszystkie te ustawienia można przećwiczyć. Wystarczy pojeździć w kółko, zmieniając ustawienia co ok. 30 okrążeń i sprawdzać swoje wyniki oraz zachowanie auta. Pamiętaj, że w tłumie nie będziesz miał dużo miejsca na manewry.

Teraz kilka słów o dwóch szczególnych torach. [W tym numerze tylko o jednym. Trasę Watkins Glen, a także intymne kontakty z innymi samochodami na torze przedstawimy w następnym odcinku Klubu - Z.K.]

Talladega Superspeedway - najszybsza trasa w całych wyścigach Nascar. Ma długość 2,66 mili. Wyścigi na niej nazywają się Die Hard 500. Jest to najbardziej „zabójcza" trasa. Jej rekordy wahają się w granicach 44 s w kwalifikacjach i 46 s podczas wyścigów (dane z oficjalnej strony Stock Racing Car Nascar). Na tej trasie zalecam skrócenie 1 i 2 biegu, wydłużenie 3 i 4. Uzyskamy szybszy rozpęd i większą prędkość na wyższych biegach. Należy ustawić 3 i 4 tak, aby przy wchodzeniu w zakręt, gdy zaczynamy hamować, zrzucić na 3, a następnie przy końcu obrotomierza z powrotem na 4. Takie postępowanie da nam wyższe obroty i zarazem lepsze przyspieszenie. Podczas tego manewru należy uważać, aby nie spalić silnika.

Na długiej prostej powinniśmy wyciągać przy dobrej pogodzie ok. 205-207 mil/h. Przy zjeżdżaniu do boksu należy mieć ustalony punkt, w którym zaczynamy hamować, aby nie tracić czasu. Pamiętaj, że przy hamowaniu samochodem rzuca na boki - można zrobić niezły kołowrotek i skończyć wyścig na cudzym aucie. Tor ten jest świetny do szybkiej jazdy, lecz gdy wypadniesz z toru i jakimś cudem samochodowi się nic nie stanie, to i tak ukończysz wyścig na baaardzo niskiej pozycji (ja gram na 97%).

Docent

A teraz kilka słów o burakach w **Rally Championship**.

Ostatnio zdarzyło mi się zagrać w Network Q RAC Rally Championship. Po wizycie w Service Repair chciałem zmienić coś w opcjach (oczywiście, nie da się) i odkryłem coś dziwnego. Kiedy masz mocno uszkodzony samochód, możesz go naprawić do końca, mimo ograniczonego czasu. A oto przepis. Po naprawach (gdy jesteś już w Service Setup) naciśnij View Stage, następnie wróć do Service Setup (Enterem, nie Escape), teraz Escape i Return to Rally. Jesteś znowu w Service Repair. To, co chciałeś naprawić, jest już naprawione, a czasu masz tyle, co na początku! Może to jakiś błąd, a może znalazłem tipa!!!

Michał Kozubal

Dostałem list, a jakże, od Wiktora Bubniaka. Zainteresowało go zamieszanie wokół gry Grand Prix 2 i licytacja czasów, zakończona opublikowaniem czasu RooSa na Monzie (przypominam - 1.22.228). Otóż Wiktor Bubniak pobił RooSa, osiągając czas 1.22.089.

I krótki cytat: „Nie czekając długo, odpaliłem GP2 i pomyślałem: fajnie by było pobić RooSa. I pokonałem go! Lecz muszę przyznać, że musiałem się nieźle napocić. Swoje liczydło kupowałem z myślą o tej grze i stwierdzam, że jest ona jak narkotyk: im więcej gram i im lepiej jeżdżę, tym bardziej ją kocham."

Wiktor Bubniak, „Serzi"

Podsumowanie

Czekam na Wasze czasy z Rally Championship. Megane to całkiem niezła bryka - na śniegu ma równe szanse z czteronapędowcami, a na krótkich i krętych oesach też niewiele im ustępuje. Ciao!

col. Zgred Killer

Brak wstępniaka jest również wstępniakiem. Jakież to głębokie!

Wstydzę się!

Mam 21 lat i jestem studentem. Kupiłem Gamblera 1/98 i byłem bardzo zaskoczony.

- Pozytywnie. Byłem przekonany, że to pismo dla dzieci, a tu kilka ciekawych kawałków było i nawet CD-ROM ujdzie.
- Negatywnie. JEŚLI DALEJ W PIŚMIE, KTÓRE KUPUJĄ TAKŻE - I ZAPEWNE PRZEDE WSZYSTKIM - DZIECI, BĘDĄ REKLAMY PROGRAMÓW EROTYCZNYCH CZY PORNOGRAFICZNYCH, NIE BĘDĘ JA TEGO PISMA KUPOWAŁ!!! Pisząc poważnie: wiem, że redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam, ale chyba nie w takim znaczeniu, o jakim piszę. Reklamy na stronie 96 w moim przekonaniu być nie powinno. A tak w ogóle to chciałem podkreślić, że nie jestem homoseksualistą, księdzem ani słuchaczem Radia Maryja. Proszę, jeśli to możliwe, o odpisanie mi, czy mogę spokojnie kupić następnego Gamblera, nie bojąc się, po odwinięciu go z folii, pokazać dzieciom z mojego domu?

Tomek (bilicki@friko2.onet.pl)

Po przeczytaniu Twojego listu postanowiłem sprawdzić, w czym rzecz. Co się okazało? Na stronie 96 styczniowego Gamblera rzeczywiście jest reklama z ofertą jednej z firm. W reklamie tej jakieś 5% miejsca zajmuje zdjęcie i tekst, dotyczące programów erotycznych. Aby na zdjęciu coś dostrzec, trzeba mu się chyba przyglądać przez lupę (próbowałeś?), bo biust dziewczyny (o zgrozo, nagi!) jest wielkości łebka od szpilki. Jeżeli wywiera to na Tobie aż tak piorunujące wrażenie to... może lepiej zaopatrzyć się w pisma Bęc i Ciuchcia. Czystość moralna gwarantowana.

[Tu się wtrącę: redakcja ma prawo odmówić przyjęcia reklamy, która - jak to się ładnie mówi - nie jest zgodna z linią pisma. W tym przypadku uznaliśmy, że wzmiankowana reklama nie narusza dobrego smaku ani moralności. Zwłaszcza że owa kontrowersyjna część ma mikroskopijne rozmiary i jest przytłoczona innymi ofertami w tej samej reklamie. A jeśli już rozważamy wiek naszych Czytelników to, jak wskazuje ankieta, ponad 35% ma lat 20 i więcej, zaś ponad 40% to osoby w wieku 15-19 lat. Nie jesteśmy więc pismem głównie dla dzieci - Alex.]

Dziennikarskie sensacje

Temat, który chciałbym poruszyć, to przemoc w grach. Uważam, że gry nie mają żadnego wpływu na ludzi zrównoważonych. Co prawda, dziecko może inaczej odczuć grę w MK niż przeciętny gracz, ale nie sądzę, żeby jakikolwiek człowiek kupował swoim małym pociechom takie gry.

Według mnie wszystko zależy od wychowania. Zauważyłem także, że prasa nigdy nie rozmawia z normalnymi graczami tylko z jakimiś szaleńcami, którzy po zamordowaniu kogoś mówią, że widzieli to w grze. (...) Rozumiem, że dziennikarze szukają sensacji, ale może zapytaliby jakiegoś gracza, który nikogo nie zabił, co sądzi o wpływie przemocy w grach na ludzi.

Andrzej Baran

Odpowiedzialność rodziców za dzieci to sprawa śliska. W Polsce można to raczej nazwać brakiem odpowiedzialności. Pamiętam, że kiedy zwiedzałem wystawę zatytułowaną „Średniowieczne narzędzia tortur", to organizatorzy wpuszczali na nią nawet kilkuletnie dzieci - rodzice tłumaczyli im, jak działa np. urządzenie do obdzierania ludzi ze skóry. Milutkie, prawda?

Jeśli chodzi o dziennikarzy to, oczywiście, masz rację. Miły, spokojny, młody człowiek, który swą pasję potrafi łączyć z nauką, opieką nad chorą babcią, a w dodatku udziela się społecznie i jest arcytowarzyski - to żaden temat na artykuł. Tematem jest morderca i gwałciciel, który twierdzi, że wszystkie jego czyny wypływają z namiętnej gry w Postala (na przykład).

[Tu znów się wtrącę. Po pierwsze - dyskusja o negatywnym wpływie brutalnych scen na odbiorcę (także tych prezentowanych w grach) została już dawno przez naukowców rozstrzygnięta i dowiedziono niezbicie, że wpływ taki istnieje. Oczywiście nie na każdego, ale jednak. Dyskutować z tym na gruncie własnego widzimisię nie ma sensu, bo można skończyć jak ten polityk z PSL, co to zapowiadał 100-procentowe obniżki podatków. Po drugie - dziennikarze zajmują się drugim, z opisanych przez Don Pedra, typem ludzi choćby z tej przyczyny, że tacy są niebezpieczni dla otoczenia, a nie - mili, spokojni, młodzi ludzie - Alx.]

I jeszcze raz

Pisze Manyac, Wasz wierny czytelnik od 11/94. (...) Czytając kilka ostatnich numerów, zauważyłem, że stale powracają pewne problemy, a mianowicie piractwo (Ukraina rulez) i przemoc w grach. Moim zdaniem piractwa w Polsce, jak na razie, nikt i nic nie ruszy, nawet najnowsze ustawy. Spowodują jedynie wzrost cen pirackich kopii o 10-20 złotych, a ludzie - nie mając innego wyjścia - i tak kupią droższe.

Problem tkwi w zarobkach. Cenami to my już jesteśmy w Europie, Unii, czy innym NATO, gorzej z płacami. Jeśli ktoś zarabia 600-800 zł to nie stać go na gry. (...) O ile wiem to gier, które opisujecie nie kupujecie z własnych kieszeni, dostajecie je od dystrybutorów albo z kasy redakcyjnej. Taki właśnie jest Wasz obraz - tych, którzy najgłośniej krzyczą o szkodliwości piractwa. Czytelnicy Gamblera, niestety, nie dostają gier od dystrybutorów ani nie znajdują ich na Waszym krążku, więc radziłbym nie nazywać nas złodziejami. (...) Wierzcie mi, gdyby moja matka dawała mi 200 złotych co miesiąc, to kupowałbym

Plusy i minusy

Gratulacje i najlepsze życzenia na kolejną pięćdziesiątkę. Oto kilka plusów i minusów Gamblera.

- Plusy: 100 stron! :)
- Minusy: ponad 20% to reklamy :(
- Plusy: przy rozsyłaniu prenumeraty nie naklejacie etykietki z adresem na okładce (co czyni PCkurier i Enter). Nie trzeba chyba mówić, że przy usuwaniu naklejki niszczy się okładka. Nawiasem mówiąc, to jakaś nowa moda - Świat Nauki oraz Wiedza i Życie od Prószyńskiego też to robią. Więc niech Wam takie pomysły nie przychodzą do głowy.
- Minusy: brak historyjki na okładce.
- Plusy: nie popieracie piractwa.
- Plusy: strony są normalne, pojedyncze, a nie rozkładane, mniejsze, grubsze lub tym podobne. Takie coś niech sobie będzie w grubych pismach dla kobiet, ale nigdzie indziej.
- Minusy: za dużo miejsca (aż 10%) zajmują konsole. Jak już ma być tyle, to dodajcie jeszcze Amigę, Macintosha i inne typy.
- Plusy: piszecie czasem nie tylko o grach.

Na koniec kilka luźnych uwag, dlaczego jest tak dużo piractwa w kraju nad Wisłą (i nie tylko):

- część ludzików ma moralność Kalego z „W pustyni i w puszczy";
- podobno 95% Polaków to katolicy - ciekawe, ilu z nich słyszało o przykazaniu nie kradnij (wbrew pozorom, dotyczy to też płacenia podatków, ukrywania dochodów itp.);
- nieświadomość;
- brak skuteczności w ściganiu;
- większość programów w dalszym ciągu jest zbyt droga (albo my za mało zarabiamy), nikt nie wyda stówki na gierkę, żeby pobawić się nią przez tydzień lub dwa.

Krzysztof Czart
(kczart@phys.uni.torun.pl)

Kiedyś, kiedyś...

Kiedyś (jakieś 12 numerów temu) Gambler był pismem nietypowym i niezwykłym. To czyniło go atrakcyjnym. Ale od tego czasu wiele tuszu upłynęło w mojej atramentówce i okręt dowodzony przez kapitana Alexa zmienił się bardzo. I to mnie smuci. Smuci, ponieważ nie zmienił się na dobre, wręcz przeciwnie...

Teraz Gambler jest po prostu jedną z kilkunastu gazet o grach komputerowych. Jeszcze pamiętam tekst w którymś z ubiegłorocznych numerów (drugim lub coś takiego) informujący o zakończeniu konkursu limerykowego – wszystko na przeraźliwie fioletowo-różowym tle. To była klasa. A dziś każda strona czyściutka, ulizana, sterylna niczym screen z kolejnego klonu Warcrafta lub Klejka. I do tego coraz większe podobieństwo do Secret Service. Pierwsze symptomy pojawiły się w numerze 1/98 (a może poprzednim?) w postaci EXCLUSIVE. Trochę mnie zdziwiło, że na okładce mojej ulubionej gazety widzę napis przypominający konkurencję. Może jeszcze wprowadzicie dział FBI albo inne KGB, a do druku będziecie używać papieru toaletowego? Totalny CHAŁOS! Dobrze, że jeszcze są w tej redakcji tacy ludzie jak Dr De Stroyer. Może oni uratują ten statek od niechybnej katastrofy, czego i Wam, i sobie życzę.

Delwin

Mógłbym napisać, że Gambler ma na burcie wypisane hasło: „Nie pokona go nawet Bóg", ale wiecie, czym kończą się takie obrazoburcze teksty (górą lodową, jeżeli ktoś nie pamięta). Ja odnoszę wręcz przeciwne wrażenie. Moim zdaniem kapitan steruje tam, gdzie trzeba. Czyli w stronę tropikalnych wysp, gdzie czekają na nas plaże, palmy i drinki roznoszone przez śliczne dziewczęta w strojach Ewy. Myślę, że to dobry kierunek. A co do podobieństw... Równie dobrze można powiedzieć, że Gambler jest podobny do innych pism, bo ma papierowe strony w tym samym formacie, teksty rozpoczynają się od początku, a kończą na końcu, w środku publikowane są screeny z gier i poza tym (to chyba plagiat?) autorzy nie mogą się odzwyczaić od pisania w języku polskim.

Patrząc na ewolucję Gamblera i innych pism możemy stwierdzić, że konkurencja czerpała pełnymi garściami z naszych pomysłów: kluby tematyczne, podział na recenzje i opisy, poruszanie problemów niekomputerowych. Ale nie jesteśmy skąpi – nasze bogactwa są niezmierzone!

tylko orginały, ale dostaję złotych 40, więc – chcąc nie chcąc – idę do ruskich. Tak to wygląda, a Wy, gdyby nie ta większość kupująca u piratów, obgryzalibyście ściany i paznokcie z braku kasy.

Manyac (manyac@free.polbox.pl)

To prawda, że punkt widzenia zależy od punktu siedzenia, czyli mówiąc ładniej: byt określa świadomość. Redaktorzy i autorzy nie mają kłopotów z dostępem do najnowszych gier (w innym wypadku, jak moglibyśmy pracować?) i muszą wydawać pieniądze tylko na to, co chcą mieć na własność, w domku i na półeczce. Natomiast obawiam się, że Twoje zapewnienia, iż mając co miesiąc 200 zł na gry kupowałbyś tylko oryginały, można włożyć między bajki. Czytając Twój list, odnoszę wrażenie, że kupiłbyś raczej więcej pirackich kopii. Aha i zaręczam, że zniszczenie piractwa to sprawa przestrzegania, dosłownie przez miesiąc, surowego prawa. Jak usłyszysz o pierwszych osobach, które trafiły do więzienia za kupowanie pirackich kopii, to zastanowisz się kilka razy, zanim pójdziesz na giełdę.

Ostatnio bardzo często Czytelnicy mają pretensję, że zlikwidowaliśmy komiks na okładce. Cóż, bywał zabawny, ale za to zabierał miejsce, które teraz przeznaczamy na informacje o zawartości numeru. Co do konsol, to nie będę odbierał Naczelnemu przyjemności powiadomienia Was o zmianach. Czytajcie wstępniak w tym numerze. O reklamach pisałem niedawno (RR – Gambler 1/98). Przyjrzyjcie się komputerowym pismom zachodnim i obliczcie stosunek reklama/tekst – w Gamblerze daleko nam jeszcze do takiego przeładowania reklamami. Poza tym, czy nie niosą one ładunku cennej informacji? Ja czytanie PC Gamera USA czy Strategy Plus zaczynam właśnie od reklam.

Piraci raz jeszcze

Dlaczego Gambler zaangażował się w takim stopniu w kampanię antypiracką? Jeśli jest jakiś przepis wymagający od wydawców gazet komputerowych poświęcenia powiedzmy 200 słów na gonienie piractwa, to resztę mojego listu możecie obciąć. A jednak nie ma.

Piszecie o piratach, jak gdyby byli najgorszymi (prawie) przestępcami pod słońcem. W ten sposób możecie zrazić do siebie czytelników – przecież nikt nie lubi, gdy się go obraża. (...) Nie ma się co oszukiwać – ponad połowa graczy w Polsce czynnie korzysta z nielegalnych, kradzionych kopii programów. I trudno się im (a w zasadzie nam) dziwić. Zakładam, że na gry przeznaczam miesięcznie 40 zł. Na nową grę oryginalną zbieram przez cztery miesiące. Jeśli kupuję srebrne rosyjskie (albo bułgarskie) płyty to mam jedną grę co miesiąc + jedną bonusową co trzy miesiące. Trzeci wariant – dostęp do nagrywarki (od 2 do 4 gier miesięcznie). A co daje wersja oryginalna? Po pierwsze – kolorowe pudełko. Po drugie – instrukcję. Po trzecie – spokój moralny. Pierwszy i trzeci punkt można sobie odpuścić. A instrukcja? A niby po co są internetowe FAQ? Nie rozumiem tekstów w stylu: „Gdyby wszyscy kupowali oryginały to gry byłyby tańsze". O ile? O 50 zł?

Pirat Gacek (pirgacek@polbox.com)

Jak słusznie zauważyłeś, przepisu nakazującego magazynom komputerowym krytykowanie piractwa nie ma i nie będzie. Wystarczy tylko przyjrzeć się niektórym z polskich miesięczników, by zorientować się, że ich redaktorzy i wydawcy wręcz promują piractwo. Cóż, to sprawa ich sumienia.

Przede wszystkim, cokolwiek byśmy sądzili o cenach gier, to kupowanie i sprzedawanie pirackich kopii jest przestępstwem. Samochody w Polsce też są drogie (zwłaszcza w porównaniu z naszymi płacami), ale nikt nie mówi, że ponieważ tak jest to można po prostu ukraść samochód, przebić numery i będzie o 1/4 taniej.

W dodatku gry komputerowe nie są niezbędne do przeżycia. Można kraść z głodu chleb czy ser, ale osoba kradnąca kawior oraz szampana budzi już podejrzenie – nie chodzi tu o zaspokojenie głodu, tylko własnych zachcianek.

Ankieta on-line

Mam propozycję: umieszczajcie coroczne ankiety także na Waszej stronie WWW w formie on-line. Znam kilku wiernych GAMBLERMANIAKÓW, którzy chętnie wzięliby udział w takiej zabawie, ale jakoś ta poczta daleko...

Do takich osób ja też się zaliczam. A w ankiecie on-line macie odpowiedzi od razu i można sobie zrobić skrypt CGI, który zliczy wszystkie odpowiedzi i nie trzeba tego robić na piechotę!

Mikey (mikey@zto.pw.plock.pl)

Oczywiście, Internet może się bardzo przydać w tego rodzaju przedsięwzięciach. Sądzę nawet, że na stronie WWW Gamblera powinno znaleźć się coś więcej niż tylko zwykła ankieta – system, który dałby Wam możliwość wypowiadania się o konkretnych artykułach i autorach. Ale to już sprawa naszego webmastera.

Listy wybrał, przebrał, skrócił (lecz nie wyrzucił) i uwagami opatrzył, od dziś dostępny pod nowym adresem **listy@gambler.com.pl**

don Pedro z Krainy Danaów Dostarczających Dary

Dystrybutorzy gier z numeru 3/98

American Computers & Games
Warszawa
ul. Lektykarska 20
tel. (022) 33 62 77, 79
Diddy Kong Racing (N64) – 276 zł
Extreme-G (N64) – 421 zł
F1 Pole Position 64 (N64) – 421 zł
Sun Francisco Rush (N64) – 421 zł

AOK Productions
30-074 Kraków
ul. Kazimierza Wielkiego 80/8
tel. (012) 636 62 00
Smok Anatol i tajemniczy zamek – bd

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
Hellfire – 79 zł
Imo i król – 99 zł
Lomax – 99 zł
Settlers II Gold Edition – 175 zł

Comat
00-024 Warszawa
Przejście podziemne
Al. Jerozolimskie/Jana Pawła II, pawilon 12
tel. (022) 630 29 73
Nascar 98 (Saturn) – 209 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Blade Runner – 175 zł
Dark Earth – bd
Deeper Dungeons – 69 zł
Dreams to Reality – 160 zł
Lands of Lore 2 – 179 zł
NBA Live 98 – 160 zł
NHL 98 – 160 zł
Wing Commander Prophecy – 175 zł

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
Final Fantasy VII (PSX) – 219 zł

L.K. Avalon
35-064 Rzeszów
ul. (017) 62 74 71 wew. 274, 275
3 w 1 – 69 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Great Battles of Hannibal – 145 zł
iF-22 Air Superiority Fighter – 155 zł
Speedboat Attack – 145 zł

Media Soft
00-576 Warszawa
ul. Marszałkowska 28
tel. (022) 628 52 69
FIFA '98: Road to the World Cup – 209 zł (ang.), 199 zł (niem.)
Test Drive 4 – 199 zł

Microsoft Polska
Warszawa
ul. Grzybowska 80/82
tel. (022) 661 54 05
Close Combat: A Bridge Too Far – 280 zł
Chaos Island – bd

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
F-22 Air Dominance Fighter – 189 zł
I-War – 155 zł
Killing Time – 49 zł
Myth: The Fallen Lords – 165 zł
Sideline – 49 zł

Optimus Nexus
80-305 Gdańsk
skr. poczt. 44
tel. (058) 56 85 94
Blitzkrieg. Historia II wojny światowej – 155 zł

Optiums S.A.
33-300 Nowy Sącz
ul. Nawojowska 118
tel. (018) 43 77 97
Dark Reign – 159 zł
Double Play – bd
WarWind 2: Human Onslaught – bd

User
30-701 Kraków
ul. Przemysłowa 12
tel. (012) 56 13 40, 56 45 66
B.I.G. – bd


Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi **Gamblera** umożliwiamy ich zakup. Powyżej znajdują się okładki numerów archiwalnych, dostępnych jeszcze w sprzedaży. Wystarczy zakreślić wybraną okładkę Gamblera, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 10201097-318121-270-1111
przesłać do sekcji sprzedaży.
Cena numeru 3/96 – 3 zł,
cena numerów 4/96 – 7/97 – 3 zł 30 gr,
cena następnych – 3 zł 90 gr.

Uwaga! Do ceny numeru doliczamy koszty wysyłki (1,30 zł za każde 2 egzemplarze)

....
Imię i nazwisko lub nazwa firmy
....
....
....
Adres

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorki i piątki w godz. 10.00–12.00 do p. Marii Paczkowskiej – tel. 41 00 31 w. 221.

Spis ogłoszeń

UWAGA! Oferta specjalna!!!

GAMBLER CD nr 6/97 w cenie 7 zł

Zniżka 2,99 zł w stosunku do ceny okładkowej!



- Przyślij kupon z kopią dowodu wpłaty na konto podane obok do działu sprzedaży wydawnictwa LUPUS
  7 zł za każdy zamówiony egzemplarz plus 1,30 zł (koszt wysyłki).
- Lub odwiedź nasz dział sprzedaży (z tym kuponem) i kup Gamblera CD 7/97 za 7 zł – 2,99 zł taniej niż w kiosku!

OFERTA WYDAWNICTWA LUPUS

PCkurier - wysokonakładowy dwutygodnik informacyjny, największe prasowe źródło technicznych i ekonomicznych danych o polskim i światowym rynku komputerowym; opisuje aktualności, strategie i produkty komputerowe.

ENTER - ilustrowany miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom, prezentujący opisy sprzętu i oprogramowania oraz wyniki testów porównawczych; co miesiąc wersja z krążkiem CD-ROM zawierającym poszukiwane oprogramowanie shareware i ciekawe wersje demonstracyjne; dla prenumeratorów tematyczne wydania specjalne miesięcznika - gratis.

GAMBLER - wysokonakładowy, barwny miesięcznik dla pasjonatów gier komputerowych i konsolowych; obok recenzji gier PC CD-ROM w piśmie stałe miejsce mają recenzje produktów przeznaczonych na Amigę i konsole Sony, Playstation, Sega Saturn i Nintendo 64; co miesiąc wydawana jest wersja z płytą CD zawierającą najnowsze, najmodniejsze wersje demonstracyjne gier, patche i update'y oraz programy użytkowe.

CADCAM FORUM - specjalistyczny miesięcznik prezentujący systemy wspomagające pracę inżynierów CAD/CAM/CAE oraz GIS. Nad merytoryczną stroną czasopisma czuwa Rada Programowa CADCAMforum złożona z profesorów - specjalistów w poszczególnych dyscyplinach technicznych, leżących w kręgu zainteresowań czasopisma.

TELECOMforum - miesięcznik, bardzo szeroko prezentujący tematykę telekomunikacji, jej aspektów technicznych, rozwiązań prawnych i ich wpływu na rozwój gospodarki; Przedstawia problemy związane z funkcjonują-cymi w Polsce sieciami telekomunikacyjnymi i działalnością istniejących operatorów, wprowadzaniem nowych technologii i rozwiązań systemowych, wzbogacaniem oferty usług telekomunikacyjnych, itp. Czytelnik znajdzie tu ciekawe informacje począwszy od tradycyjnego telefonu impulsowego do satelitarnej łączności komórkowej, od miedzianego kabla do cyfrowej łączności radiowej;

NETforum - miesięcznik prezentujący tematykę sieci komputerowych, dostarczający profesjonalnej informacji o charakterze merytorycznym, przeglądowym i promującym. Przedstawia nowy sprzęt sieciowy, opisuje technologie i protokoły sieciowe, zajmuje się nowoczesnymi metodami ochrony danych w sieciach LAN, WAN i MAN, prezentuje ogromne możliwości Internetu.

Wszystkim Czytelnikom życzymy ciekawej lektury.

Kupon ważny do 30 kwietnia 98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 40 zł		
		26 wydań 74 zł		
ENTER CD		12 wydań 103 zł		
GAMBLER		12 wydań 40 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 100 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 40 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40 zł		
NET FORUM		12 wydań 40 zł		
			suma	

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

proszę o rachunek uproszczony

Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 30 kwietnia 98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 40 zł		
		26 wydań 74 zł		
ENTER CD		12 wydań 103 zł		
GAMBLER		12 wydań 40 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 100 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 40 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40 zł		
NET FORUM		12 wydań 40 zł		
			suma	

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

proszę o rachunek uproszczony

Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 30 kwietnia 98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 40 zł		
		26 wydań 74 zł		
ENTER CD		12 wydań 103 zł		
GAMBLER		12 wydań 40 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 100 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 40 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40 zł		
NET FORUM		12 wydań 40 zł		
			suma	

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

proszę o rachunek uproszczony

Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon ważny do 30 kwietnia 98r.	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 40 zł		
		26 wydań 74 zł		
ENTER CD		12 wydań 103 zł		
GAMBLER		12 wydań 40 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 100 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 40 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 40 zł		
NET FORUM		12 wydań 40 zł		
			suma	

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

proszę o rachunek uproszczony

Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

MORTAL KOMBAT® MYTHOLOGIES

SUB-ZERO™

Już w sprzedaży muzyka z filmu



PolyGram
Polska

Uwaga KONKURS!

Do wygrania płyty i kasety ze ścieżką dźwiękową z filmu „MK Annihilation".
Kuponów konkursowych szukaj w grach „MK Trilogy", „MK Myhthology".

LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21



Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.

Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

ADAP - Stoisko Firmowe
ul. Przemysłowa 3
40-282 Katowice

AGA Electronics
ul. Ks. Skorupki 2
16-300 Augustów

ALTAR - sklep komputerowy
ul. 3 Maja 7
87-800 Włocławek

AMICOM
ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/82
22-400 Zamość

AMIKOM PPHU
ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120
15-003 Białystok

ARR GROUP
tel. (012) 22 97 47
http://www.arr.com.pl

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

A.T.K. Mega Arts
ul. Stayera 1
07-412 Ostrołęka

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Indyjska 25a
03-957 Warszawa

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Pereca 2
00-849 Warszawa

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Starowiślna 65
31-052 Kraków

CD Projekt - sklep firmowy
plac Konstytucji 3 Maja 5
26-610 Radom

ComarLand s.c.
ul. Wielkopolska 1B
44-335 Jastrzębie

COMPACT - komputery
ul. Św. Rocha 10/218
15-879 Białystok

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

Księgarnia „Wojciech Skolik"
ul. Wolności 62
41-500 Chorzów

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

HDD-Komputer
ul. Głęboka 2
43-300 Bielsko-Biała

INFOLAND
plac Wolności 15
19-400 Olecko

IP Wieluń
ul. Kaliska 5
98-300 Wieluń

Kombit
oś. Wichrowe Wzgórze 105A
61-674 Poznań

MASTER
ul. Kościuszki 60
44-200 Rybnik

Mawix
ul. Jana z Kolna 2
81-348 Gdynia
http:\\www.mawix.com.pl

MULTIMEDIA SZOP
ul. Matejki 18
35-064 Rzeszów

PALADYN - P.P.H.U
ul. Piłsudskiego 5 B
98-200 Sieradz

Pendex
ul. Pułtuska 20C (Pawilon „Optymista")
06-400 Ciechanów

PIXEL
ul. Rzeźnicza 5
50-129 Wrocław

Rescom
ul. 10 lutego 23
81-364 Gdynia

Service-Q
plac Żwirki i Wigury 9A
43-300 Bielsko-Biała

BHU Share
ul. Zielona 14J/5
47-220 Kędzierzyn-Koźle

Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
ul. Wileńska 57/42
95-200 Pabianice

WAM-CD
ul. Krótka 21
58-500 Jelenia Góra

WIZARD s.c.
ul. Wyszyńskiego 2/1
15-888 Białystok

XYZ
ul. Okopowa 6
20-022 Lublin

Twoje sklepy

Jeżeli jesteś członkiem GamblerClubu, uzyskasz w nich zniżkę 5%!

Prezentujemy listę sklepów GamblerClubu, w których członkowie GC mogą dokonać zakupu dowolnego oprogramowania ze zniżką 5%! Wystarczy przy zakupie wylegitymować się ważną kartą GC oraz, jeśli poprosi o to obsługa sklepu, okazać dowód tożsamości. Członkiem naszego klubu zostaje każda osoba, która zaprenumeruje Gamblera.

Wszystkie firmy zainteresowane członkostwem w sieci GC prosimy o kontakt z redakcją.




PlayStation

Karty graficzne 3D

Voodoo dla każdego

Nie ma wątpliwości – Voodoo to standard. Dziś już prawie każda nowa gra, włączając nawet strategie, ma sterowniki dla kości firmy 3Dfx, zaś niektóre bez tego układu nawet nie chcą działać!

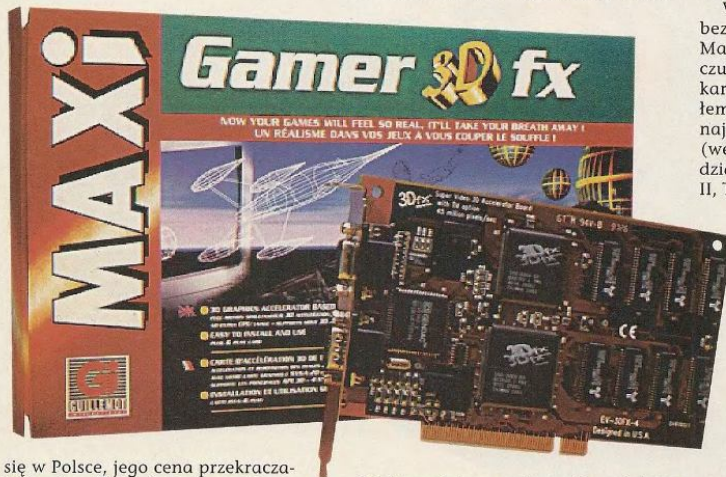
Kość Voodoo czy jej producent – firma 3Dfx, kojarzy się każdemu z kartą Diamond Monster 3D. Był to jeden z pierwszych akceleratorów 3D z omawianym chipsetem. Gdy tylko pojawił się w Polsce, jego cena przekraczała grubo 1000 zł. Dziś w sklepie trzeba za niego zapłacić ponad 800 zł. Dla większości polskich graczy nadal jest to o wiele za dużo. Czy powinni zatem zrezygnować z najnowszych gier? Nie. Firma **Guillemot** stworzyła dla nich tanią alternatywę – kartę **Maxi Gamer 3D**.

MG3D w zasadzie niczym się nie różni od innych kart z układem Voodoo. Ma trzy kości: **TexelFX** i **PixelFX** (które składają się na układ Voodoo Graphics) oraz zewnętrzny układ **RAMDAC 135 MHz** (czym się owe chipy zajmują, pisałem już w Gamblerze 11/97) oraz 4 MB pamięci **EDO DRAM** (2 MB to bufor ramki oraz 2 MB – pamięć tekstur). Karta różni się jedynie dołączonym oprogramowaniem – własnymi sterownikami oraz grami. I to wszystko za trochę powyżej 600 zł.

Maxi Gamer ma także bardzo dobry kabel pass-through. Nie jest aż tak gruby, jak ten dołączany do karty Orchid Righteous 3D, ale mimo to bardzo dobrze ekranowany. Oznacza to, że na ekranie monitora prawie w ogóle nie występują interferencje (tak duże w wypadku kart Monster starych generacji).

Niektóre wersje Maxi Gamera (m.in. ta, którą otrzymałem do testów) mają ponadto wyjście TV Out na telewizor. Czyli możemy przytachać do swojego pokoju 29-calowy telewizor rodziców i zagrać na nim w Turoka czy Tomb Raidera.

Nowe wersje Maxi Gamera różnią się od starszych samym wyglądem. Nie są zielone, jak wszystkie inne „wudziaszki", ale rudobrązowe! Wyróżnia je to spośród innych kart graficznych, podobnie jak kiedyś karty Gravis UltraSound wyróżniały się kolorem czerwonym spośród kart muzycznych.



Maxi Gamer w pełnej wersji zawiera w pudełku dwie gry: **Pod** oraz **Sub Culture**. Niestety karta, którą dostałem do testów, była wczesną wersją i nie zawierała jeszcze żadnych gier. Nie miałem więc okazji sprawdzić, jak prezentują się one w wersji akcelerowanej.

Sprawdziłem natomiast gry wspomagane przez kość 3Dfx, jakie miałem we własnej kolekcji. Każda wykrywała akcelerator Maxi Gamer 3D i korzystała z jego sprzętowych możliwości dopalania grafiki przestrzennej. W testach Direct3D MG3D okazał się nawet szybszy od Monstera! Sprawdzałem to swoim ulubionym programem PC Player Direct3D Benchmark. Monster osiągnął w nim wynik 15,7 fps (na komputerze P100), zaś Maxi Gamer – 16,3 fps. Różnica dość niewielka, osiągi nadal gorsze od Rivy 128 (18,2), ale i tak wynikiem 16,3 MG3D plasuje się na jednym z czołowych miejsc wśród kart Voodoo.

Wszystkie testowane gry chodziły bez zarzutu, ale niewielka przewaga Maxi Gamera nie dała się, niestety, odczuć. Aby zachować pełną zgodność karty z interfejsem DirectX5, ściągnąłem ze strony internetowej Guillemota najnowsze sterowniki dla Maxi Gamera (wersję 4.0). Sprawdzałem potem jak działają: GLQuake, Quake II, GLHexen II, Tomb Raider I i II, Descent 2 – wszystkie chodziły dokładnie tak samo jak na Monsterze. Prędkość animacji rzadko schodziła poniżej 30 klatek/s, często przekraczała nawet 60 klatek/s (Descent 2) – zawsze w rozdzielczości 640×480, przy 65 tysiącach kolorów, z filtrowanymi, rozmytymi teksturami.

Chipset Voodoo Graphics firmy **3Dfx Interactive** został uznany za standard dla gier pecetowych. Brak akceleratora grafiki trójwymiarowej z owym układem może oznaczać, że nie da się uruchomić najnowszych gier. Te na razie wykorzystują sprzętowe dopalanie „przy okazji", ale wkrótce bez karty 3D nawet nie ruszą.

Maxi Gamer 3D to karta, którą trzeba mieć w swoim komputerze. Dedykowana jest prawdziwym i niekoniecznie ultrabogatym graczom.

PiŁA (pila@pol.pl)

Prędkość w Direct3D

	Diamond Stealth 3D 2000 (ViRGE)	Monster 3D (Voodoo)	Maxi Gamer 3Dfx (Voodoo)	Elsa Victory Erazor (Riva 128)
PC Player Direct3D Benchmark	7,0 fps	15,7 fps	16,3 fps	18,2 fps
Tunnel	14 fps	60,60 fps	60,60 fps	107,52 fps

Kartę do testów dostarczyła: **BAZA Sp. z o.o.**, 02-920 Warszawa, ul. Powsińska 22A, tel. (022) 651 90 32, fax. (022) 642 07 16. Cena netto karty: 499 zł.

Padjas

Szalałeś przy konsolach do gry? spróbuj tego z EXTREME (słowa odjazd będziesz używał ostrożniej...). Do pierwszych 1999 EXTREME'ów EXTREME-alnie kultowa gra strategiczna: niespotykane opcje, sztuczna inteligencja

SZYBKIE WPROWADZENIE...

www.extreme.pl

EXTREME

Uwaga!
Obiekt pod ochroną EXTREME-alnie zINTERNETowanej grupy!
EXTREME-alnie skonfigurowana strefa mocnego wrażenia dostępna za porozumieniem stron.
Wejdź w układ!



do pierwszych 1999 EXTREME'ów Dark Reign za darmo 10% rabatu na HEXEN II i Carmageddon



The Intel Inside Logo and Pentium are registered trademarks and MMX is a trademark of Intel Corporation

Jesteś starym wyjadaczem 3D ale nie wiedziałeś o świecie EXTREME. Nic dziwnego - ten EXTREME-alny komputer stworzyliśmy dopiero teraz. Jest jak EXTREME-alna skrzynka kontaktowa z wyrafinowanym multi-światem. EXTREME-alnie fotorealistyczna grafika uaktywnia zmysły i wciąga w EXTREME-alnie animowaną rzeczywistość. EXTREME-alny dźwięk i rendering w EXTREME-alnie rzeczywistym czasie aktywizuje EXTREME-alne wrażenia. EXTREME-alne teksturowanie zabezpiecza trójwymiarowe działanie komputerowych maniaków. EXTREME to multimedialne imperium zmysłów gwarantujące EXTREME-alnie scaloną ekstazę.

OPTIMUS

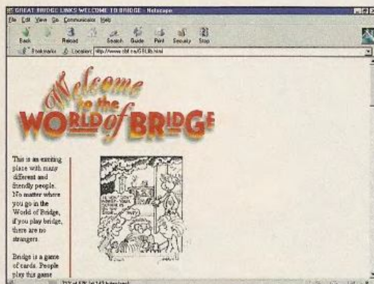
extreme FURY

Procesor:	Pentium®II 300 MHz
Płyta główna:	Intel LX 440
RAM:	64 MB SD RAM
Grafika:	SVGA 4 MB 3D DVD
HDD:	3,1 GB UDMA
CD ROM:	x32 wykonany w nowej technologii lub DVD ROM
Karta dźwiękowa:	z Wavetable
Akcelerator grafiki:	Voo Doo 3 Dfx
Inne:	mysz Microsoft, klawiatura Win 95', obudowa ATX, 5 płyt CD z atrakcyjnymi programami
Opcjonalnie:	monitor cyfrowy 15"/17" głośniki z Subwooferem Surround

OPTIMUS S.A., 33-300 Nowy Sącz, ul. Nawojowska 118, tel. (0-18) 444-05-00, fax 443-71-85

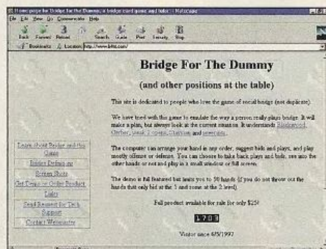
Trzech panów w necie, nie licząc dziadka

Brydż w sieci jest „bogaty tekstem, choć grafiką ubogi". Wędrówkę po nim warto rozpocząć z następujących miejsc: serwera **Yahoo (http://www.yahoo.com/Entertainment/Games/Card_Games/Bridge/)**, **Internet Bridge Archive (http://rgb.anu.edu.au/Bridge)**, **Great Bridge Links (http://www.cbf.ca/gbl.htm)** lub **Alex Wagner Bridge Links (http://www.geocities.com/TimesSquare/7833/framess.htm)**.



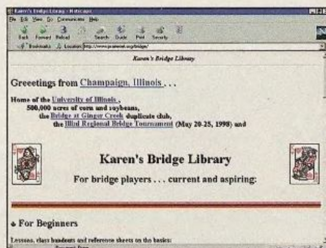
Na wszystkich stronach znajdują się linki do oficjalnych stron organizacji brydżowych, pism internetowych poświęconych grze, serwerów, na których można pograć, oraz programów: do trenowania licytacji, generowania rozdań, oceny ręki, analizy rozdań, obliczania wyników turniejowych, drukowania kart konwencyjnych i, oczywiście, grania w brydża z komputerem (choć rasowi brydżyści wiedzą, że to wątpliwa przyjemność).

Początkujący powinni skierować się następnie na stronę **World of Bridge (http://www.cbf.ca/GBLlib.html)**, gdzie specjalnie dla nich przygotowano sporą porcję linków. Zaraz potem mogą się udać na **site Bridge for the Dummy** (w wolnym tłumaczeniu: Brydż dla opornych) – **http://www.b4td.com**. Znajdą tam dokładne wyjaśnienie zasad gry (m.in. punktowanie, ocena ręki, licytacja, rozgrywka, liczenie wyników) oraz terminologii brydżowej.



Wszyscy marzący o brydżu turniejowym powinni odwiedzić **http://www.cs.vu.nl/~sater/bridge/nlaws/laws.html**. Znajdują się tam oficjalne przepisy Światowej Federacji Brydża dla brydża porównawczego, wskanowane przez kogoś pracowicie z książki (jakość dość dobra). Pochodzą one z roku 1987, od tego czasu np. punktowanie trochę się zmieniło, ale warto zaglądać na tę stronę – autorzy zapowiadają uaktualnienie wersji na ubiegłoroczną.

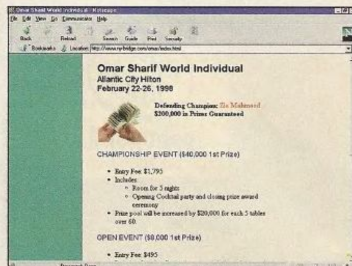
Początkujących i bardziej zaawansowanych powinna pogodzić strona **Karen's Bridge Library (http://www.prairienet.org/bridge/)**, na której obok wyjaśnienia podstaw brydża (dla początkujących system licytacji Culbertsona) znajduje się omówienie zagadnień dla średnio zaawansowanych (wisty agresywne, pasywne i atutowe, strategie w brydżu porównawczym podczas meczów na IMP-y i maksy, konwencje licytacyjne, licytacja po dwukolorówkach). Dla wszystkich są także smakowite stolikowe anegdotki, ilustrowane zdjęciami ich bohaterów i diagramami rozdań.



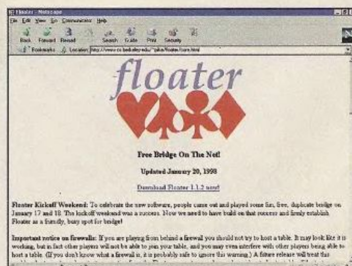
Podobnie jest na stronie pisma **Bridge World (http://www.bridgeworld.com/)**. Obok wstępu do brydża (o lekko filozoficznym zacięciu, z nakreśleniem tła historycznego), znaleźć tu można problemy brydżowe z dziedziny licytacji, rozgrywki i obrony, a także tajemnice brydżowe, będące w istocie problemami brydżowymi (np. jak ułożyć rozdanie szlemowe, w którym rozgrywający ma możliwie najmniej atutów).

Bardziej zaawansowani gracze znajdą coś dla siebie na prywatnych stronach brydżystów. U **J.R. Manninga (http://home.fast.net.co.uk/jmanning/bridge.htm)** – statystyka rozgrywek meczowych (prawdopodobieństwo zdobycia określonej liczby punktów, argumenty za licytowaniem cienkich kontraktów).

Zawodowców powinna zainteresować strona **http://www.math.auc.dk/~nwp/bridge/tour/**. Znajdą tu wyniki



wszystkich ważniejszych ubiegłorocznych i wcześniejszych turniejów rozgrywanych na całym świecie oraz zapowiedzi imprez mających się odbyć w tym roku. Każdy turniej zawiera to, co dla brydżysty najważniejsze – na ile opiewa czek za zdobycie pierwszego miejsca, jaka jest suma nagród, kto broni tytułu triumfatora poprzedniej imprezy, ile wynosi wpisowe i co się za nie dostaje (zakwaterowanie, imprezy towarzyszące). Podano także rozkład kolejnych sesji wybranego turnieju.

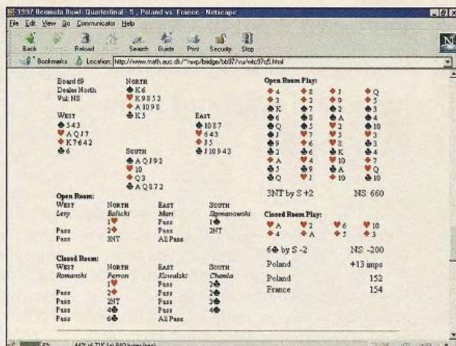


Kopalnią informacji o świecie brydżowym w sieci i poza nią jest strona **American Contract Bridge League (http://www.acbl.org/)**. Oprócz mało interesujących informacji wewnątrzorganizacyjnych, znaleźć tu można mnóstwo ciekawostek o rozegranych niedawno turnie-

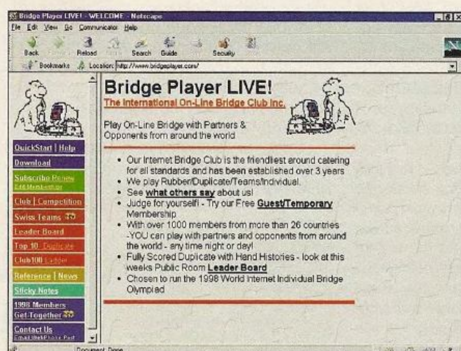
jach (głównie w Ameryce Północnej) oraz obszerne biblioteki linków, poświęconych m.in. najnowszym przepisom brydża turniejowego, systemom i konwencjom licytacyjnym (znalazłem Nasz System i Polski Trefl, choć ich odnośniki do stron w Polsce nie działały), historii gry oraz grupom dyskusyjnym. Jest także kilka linków do stron z brydżowym humorem.

Ostatnie pole aktywności internetowych graczy to serwery, na których można pograć w brydża z partnerami z drugiej strony kabla. Przyznam, że takie zastosowanie budzi mój największy entuzjazm. Nie wychodząc z domu, mogę znaleźć czwórkę graczy chętnych do brydża, odpowiadających mi poziomem umiejętności.

Serwerów jest kilka, przy czym każdy dostosowano do różnych wymagań sprzętowych i software'owych. Zazwyczaj trzeba ściągnąć mały programik obsługujący dany site (jego objętość rzadko przekracza 1,5 MB), zrobiony w mutacjach dla systemów DOS, Windows, UNIX i Mac. Po jego zainstalowaniu i nadesłaniu swego zgłoszenia można zacząć grać.



Najpopularniejsze to **Bridge Player Live!(http://www.bridgeplayer.com/)** i **OKBridge (http://www.okbridge.com)**. Gra w nich jest płatna (od 60 USD za rok), ale pierwszych 30 dni spędza się przy stoliku za darmo, w roli gościa. W tym czasie nie są dostępne niektóre opcje (udział w turniejach, obecność na liście rankingowej), ograniczona też jest liczba rozdań w grze na maksy i zapis meczowy, ale można sprawdzić, czy atmosfera w wybranym klubie nam odpowiada. W ramach jednego klubu są stoliki bardziej towarzyskie, przy których brydż stanowi jedynie miłe uzupełnienie konwersacji, oraz profesjonalne – po zakończeniu rozdania poruszane są tematy licytacyjno–wistowo–rozgrywkowe.



Żeby przekonać się do brydża internetowego, trzeba po prostu w niego pograć. Aby uniknąć posądzenia o uprawianie kryptoreklamy komercyjnych serwerów brydżowych, na zakończenie podam adres jednego całkowicie bezpłatnego, czyli **Floatera: (http://www.cs.berkeley.edu/~pike/floater/core.html)**.

Przebrał, wybrał i opisał

Sir Haszak

Nasza nowa domena

Ponieważ redakcja otrzymała własną domenę internetową, wiele się zmienia w zakresie naszych kontaktów z Czytelnikami. Przede wszystkim, nowy, ostateczny i jedynie słuszny adres naszych stron WWW to

http://www.gambler.com.pl

i przez ten adres najłatwiej trafić na nasze strony. Również w dziedzinie adresów e-mailowych przeżyliśmy małą „rewolucję". Oczywiście, wszystkie dotychczas używane adresy (**@lupus.waw.pl**) działają i będą działać, jednak dla Waszej wygody udostępniamy również nasze adresy w nowej domenie.

I tak podstawowy adres internetowy naszej redakcji to **redakcja@gambler.com.pl**. Tu należy kierować listy nie przeznaczone dla konkretnej osoby. Listy do działu „Reakcje redakcji" prosimy kierować do **listy@gambler.com.pl**, zaś uwagi na temat naszych stron WWW powinny trafiać do **webmaster@gambler.com.pl**. Jeżeli ktoś chciałby uzgodnić warunki umieszczenia reklamy w naszym piśmie, do jego dyspozycji pozostaje adres **reklama@gambler.com.pl**.

Wszelkie kwestie związane z prenumeratą obsługuje adres **prenumerata@gambler.com.pl**. Pozostałe adresy należą do poszczególnych redaktorów (współpracowników, autorów) Gamblera.

Serwis Gambler Online realizowany jest we współpracy z firmą Polbox, markowym dostawcą usług internetowych.

http://www.polbox.pl

Adresy redaktorów (w kolejności alfabetycznej):

Elżbieta Jaworska	ela@gambler.com.pl
Dariusz Michalski	haszak@gambler.com.pl
Rafał Orłow	rafal@gambler.com.pl
Jacek Piekara	jacek@gambler.com.pl
Wojciech Setlak	wojtek@gambler.com.pl
Alex Uchański	alex@gambler.com.pl

Adresy współpracowników i autorów:

Marcin Borkowski	borek@gambler.com.pl
Krzysztof Czulec	kristoff@gambler.com.pl
Jacek Ilczuk	jack@gambler.com.pl
Jakub T. Janicki	jtj@gambler.com.pl
Przemysław Jędrzejczyk	yuyo@gambler.com.pl
Piotr Moskal	frogger@gambler.com.pl
Paweł Pilarczyk	pila@gambler.com.pl
Marcin Wichary	mwichary@gambler.com.pl
Tymoteusz Tchórzewski	tymoteoo@gambler.com.pl
Tadeusz Zieliński	zooltar@gambler.com.pl

To idzie młodość!

Wywiad z Michałem Kicińskim i Marcinem Iwińskim, szefami firmy CD Projekt

Pod względem wieku jesteście bliżej czytelników Gamblera niż ich rodziców. Utrudnia Wam to, czy też ułatwia pracę?

– Gry komputerowe to branża specyficzna. Odbiorcami są tu głównie ludzie młodzi i fakt, że jesteśmy ich rówieśnikami, pozwala lepiej poznawać nastroje i upodobania naszych klientów. Chcemy im proponować to, co podoba się nam samym. A jesteśmy chyba jedyną firmą w Polsce, w której osoby z kierownictwa potrafią zarywać noce i grać w ulubione gry do białego rana.

To, co jest atutem w kontakcie z klientem, niekoniecznie musi być atutem w kontakcie z poważnymi zachodnimi firmami.

– Na początku traktowano nas nieufnie. Początki były rzeczywiście trudne, ale sukcesy, jakie zaczęliśmy odnosić, przekonały do nas zachodnich partnerów. Teraz uważają nas za młodych, dynamicznych ludzi, którym się powiodło. Poza tym my interesujemy się grami i rynkiem gier, nie traktujemy ich jako jeszcze jednego produktu do sprzedania na zasadzie: dziś gry, jutro ziemniaki, aby tylko interes się kręcił.

A jak zaczęła się Wasza przygoda z CD Projektem?

– CD Projekt wystartował w czerwcu 1994 roku. Od razu postawiliśmy na CD-ROM-y, co na początku bardzo ograniczało nasze możliwości. Nie wiem, czy pamiętasz, ale cztery lata temu programy na CD można było dosłownie policzyć na palcach jednej ręki. Później jednak ta taktyka okazała się opłacalna.

Dlaczego jednak zajęliście się grami komputerowymi? W 1994 roku istniało kilka mniej stresujących sposobów na zrobienie szybkich pieniędzy.

– My chcieliśmy zajmować się grami! To wynikało z naszych zainteresowań. Ale firma powstała w zasadzie przez przypadek. Prosiliśmy znajomych w Stanach o przysyłanie gier na osobisty użytek. Potem pomyśleliśmy: dlaczego nie zacząć zamawiać więcej i sprzedawać tego w Polsce? Z tym, że to „więcej" oznaczało, iż w magazynie mieliśmy np. 10 egzemplarzy danego programu, a cała nasza oferta składała się z 5 czy 7 tytułów.

Wywodzicie się ze środowiska pirackiego. Na giełdzie zarobiliście pierwsze pieniądze. Czy to schemat, jak w Ameryce lat prohibicji, że nieuczciwie zarobione pieniądze inwestuje się następnie w legalny interes?

– Z tego środowiska wywodzą się niektóre z dziś istniejących firm. Owszem, działaliśmy kiedyś na giełdzie, ale trudno tu mówić o piractwie, skoro w tych latach nie było ustawy antypirackiej. Byliśmy wtedy jeszcze licealistami i zarobione pieniądze przeznaczaliśmy na zabawę oraz bieżące wydatki. Nie zaoszczędziliśmy kasy na otwarcie legalnej firmy.

Więc schemat, który podałem, nie działa w Waszym przypadku?

– Naprawdę zaczynaliśmy bardzo skromnie. W malutkim wynajętym pokoiku na 4 piętrze starego budownictwa – bez windy. A pieniądze zainwestowane w firmę wzięły się między innymi z pomocy naszych rodziców, kredytów bankowych...

Udało Wam się uniknąć spirali zadłużenia?

– Kłopoty ze spłacaniem kredytów przypadają na wcześniejsze lata. My zaczynaliśmy, kiedy finansowy rynek już się ustabilizował. Michał zainwestował w firmę nawet pieniądze z odziedziczonego majątku. Wtedy już było nas stać na sprowadzanie kilkuset, a nie kilku czy kilkunastu gier.

Te giełdowe początki branża Wam jednak pamięta. Zawsze miałem wrażenie, że otacza Was coś w rodzaju towarzyskiego ostracyzmu. Często miała miejsce taka sytuacja: cała branża spotyka się w jednym miejscu, CD Projekt gdzie indziej. Pamiętam, że kiedy gościliście u mnie w audycji w radio WAWa, to nawet siedzieliście na innej kanapie niż wszyscy.

– Tu chyba nie chodzi o nasze giełdowe korzenie. W niektórych firmach, które dzisiaj istnieją legalnie, kiedyś sami kupowaliśmy pirackie kasety czy dyskietki...

Ale jednak otacza Was coś w rodzaju niechęci ze strony innych firm?

– Trzeba pamiętać, że wszystkie zachodnie firmy, które reprezentujemy na polskim rynku, miały kiedyś innego polskiego dystrybutora. My dynamicznie, może wręcz brutalnie, weszliśmy na rynek. Nie ma się co dziwić, że nie wszyscy pałają do nas miłością, skoro kilku osobom mocno skomplikowaliśmy życie. Poza tym szefowie innych firm są w wieku naszych rodziców. Zrozumiałe więc, że z powodu różnic pokoleniowych bliżej nam do środowiska graczy czy dziennikarzy pism o grach komputerowych niż pokolenia czterdziestolatków.

Marcin Iwiński i Michał Kiciński z nagrodami Gambleriady



Jak nawiązać kontakty z Zachodem? Przypuśćmy, że chcę założyć firmę dystrybuującą gry. Wysyłam faks do Blizzarda, w którym piszę: CD Projekt sprzedaje x waszych gier. Ja tę sumę podwoję.

– I ten faks ląduje następnego dnia na naszym biurku, z dopiskiem, byśmy zajęli się zaopatrzeniem Twojej firmy. Zachodnie firmy nie są w tej chwili skłonne zmieniać partnerów jak rękawiczki...

Nie zależy im na pieniądzach?

– Jak najbardziej, tylko oni patrzą perspektywicznie. Chcą budować trwałe związki z zaufanymi partnerami. Nas już znają. A jakie mają gwarancje, że Ty nie zawalisz im kampanii promocyjnej, że następny produkt sprzedasz równie dobrze, że zrobisz przyzwoite pudełka, instrukcje czy polskie tłumaczenia? A czy masz dobrze rozbudowaną sieć dystrybucji? To wszystko to podstawowe sprawy. Dla zachodnich firm liczy się pewność partnera i długofalowość jego polityki.

A więc polski rynek jest już zamknięty? Tyle słoni zebrało się w sadzawce, że nie ma miejsca dla następnego?

Marcin Iwiński

Wiek – 23 lata
Znak zodiaku – Rak
Pierwszy komputer – Laser 210
Ulubiona gra – Diablo
Ulubiona muzyka – jazz, acid jazz, ambient, house
Najlepsze wakacje – Kuba (serio!)
Wymarzona kobieta – długonoga, krótko ostrzyżona blondynka

– Nie, ten rynek podlega pewnym przeobrażeniom. Firmy zachodnie są przywiązane do swoich polskich partnerów, ale przecież nie brały z nimi ślubu. Wszystko jest możliwe.

Czy macie kłopoty z zachodnimi firmami?

– Oni coraz lepiej rozumieją specyfikę polskiego rynku.

Nie mówią Wam: skoro w Niemczech sprzedało się 200 tysięcy egzemplarzy naszej gry, to wy sprzedajcie chociaż 50 tysięcy? [Za znakomity wynik w Polsce uważa się sprzedanie 10 tysięcy egzemplarzy gry – przyp. red.]

– Nie, nie. Oni już wiedzą, że my nie przystosujemy polskiego rynku do ich wyobrażeń. Na początku były, oczywiście, problemy. Ale u naszych partnerów też zmieniają się ludzie odpowiedzialni za sprawy marketingowe. Czasem wystarczy tylko jedna zmiana w kierownictwie firmy i już kontakty układają się inaczej.

Na polskim rynku współpracowaliście z dwójką czołowych developerów: Leryx LongSoft i Metropolis. Oba związki nie przetrwały próby czasu. Leryx odszedł do Optimusa, Metropolis do IPS. Dlaczego?

– Z Leryxem zrobiliśmy Lwa Leona i jest to gra, która sprzedaje się świetnie, jak na

Jesteśmy chyba jedyną firmą w Polsce, której kierownictwo potrafi zarywać noce i grać w ulubione gry do białego rana.



polski program. W tej chwili robimy następny dodruk, liczba sprzedanych egzemplarzy przekroczyła 5 tysięcy. Katharsis firmy Metropolis sprzedaje się nie najgorzej, zwłaszcza po obniżeniu ceny detalicznej do 59 złotych. Trzeba pamiętać, iż jest to reprezentant specyficznego gatunku gier [podwodno-kosmiczna strzelanka – przyp. red.], ale – zważywszy ambicje autorów – była to na pewno porażka.

Skoro jest tak dobrze, to dlaczego jest tak źle?

– Rozstaliśmy się, bo inaczej widzieliśmy pewne sprawy. Wydawało nam się, że firmy te mają zbyt duże oczekiwania wobec nas. Ale rozstaliśmy się w zgodzie i wszystko jest jeszcze możliwe.

Czy CD Projekt zamierza produkować polskie gry? IPS przygotowuje Księcia i Tchórza, Avalon grę Reah, niskobudżetowe gry polskie powstają w MarkSofcie i Mirage'u. A Wy? Ograniczycie się do samej dystrybucji produktów z Zachodu?

– Nie będziemy sami tworzyć gier od podstaw, tak jak robi to Avalon. Nie interesują nas również słabe, niskobudżetowe projekty, którymi zajmują się inni wydawcy i dystrybutorzy. Natomiast nie wykluczamy możliwości wydawania bardzo dobrych polskich produktów, tak jak zrobiliśmy to z Lwem Leonem, którego prawa autorskie w Polsce należą do nas. Poza tym jest dystrybucja i dystrybucja. Co innego sprzedawać nie przepakowany produkt w angielskim pudełku, jedynie z polską naklejką, a co innego zrobić polskie pudełko, dobrą instrukcję, a często pełną polską wersję językową. Nie znajdziesz na rynku tak fantastycznie zlokalizowanych produktów, jak Ace Ventura, Ecstatica II, Czarodziejskie Opowieści czy Grand Theft Auto. Co więcej, szykujemy się do największej lokalizacji wszech czasów, czyli Fallouta. Rodzimi gracze otrzymają własną wersję językową, przed np. Francuzami, a w wielu innych krajach dostępna będzie tylko wersja angielska.

Część firm wprowadza na rynek specjalne serie tanich gier. Przoduje tu IPS ze swoją Kolekcją Klasyki Komputerowej i, ostatnio, Zieloną Serią. Firma TopWare zapowiadała hity w cenie poniżej 40 złotych. Czy CD Projekt też podejmie takie próby?

– Ruszamy na wiosnę z nowym, fantastycznym projektem gier w kosmicznie niskich cenach poniżej 14 złotych. Co ważne, wszystkie będą spolszczone. W tej chwili nie możemy jeszcze ujawnić więcej szczegółów, ale czytajcie news i nasze reklamy. Jesteśmy pewni, że to będzie najbardziej atrakcyjna seria w Polsce. A tak nawiasem mówiąc, produkty TopWare są OK, ale ciężko je nazwać hitami. Poza tym TopWare planuje podnieść ceny.

A czy jest szansa na to, że wielkie światowe przeboje będą tańsze?

– Nie. Wielkie hity nie będą tanie. To są gry, które będą kosztowały od stu pięćdziesięciu do dwustu złotych. Ale wydajemy też nowe, tańsze gry. Co prawda nie są tytułami z pierwszych stron gazet, ale są dobre lub bardzo dobre. Na przykład Lomax, Conquest of the New World Deluxe, Lost Vikings 2 czy wielki japoński hit Bust-a-Move 2. Wszystkie kosztują 99 złotych.

Chyba trzeba się przyzwyczaić do myśli, że firmy muszą walczyć o względy klienta. Jakie podejmujecie działania, aby „wkupić się w łaski" graczy?

– Staramy się wprowadzać na rynek bardzo dobre produkty...

...każdy się stara...

– ...no, nie każdy.

Ale każdy mówi, że się stara.

– My zawsze gramy w gry, które dystrybuujemy. Marcin np. skończył kilka razy Diablo, Michał to mistrz strategii, a teraz jest w pierwszej dwudziestce światowej ligi StarCrafta [Rozgrywki StarCrafta prowadzone są w Internecie na darmowym serwerze Battle.net, służącym dotychczas tylko do grania w Diablo. Jeszcze przed premierą StarCrafta grało tam kilka tysięcy betatesterów – przyp. red.]. Poza tym staramy się, aby w naszych firmowych sklepach pracowali młodzi ludzie, dla których gry nie są tylko towarem do sprzedania, ale życiową pasją. Aby zawsze mogli udzielić konkretnych porad klientowi.

Zadając pytanie o pozyskiwanie klientów miałem na myśli nie tylko działania rutynowe. W końcu sprzedaż dobrych jakościowo produktów i fachowa obsługa są obowiązkiem firmy wobec kupującego. Chodzi mi o działania specjalne: zniżki dla stałych klientów, wysyłanie specjalnych ofert, życzeń świątecznych, prezentów.

– Gros zarejestrowanych klientów to osoby, które kupiły jedną grę i takich osób jest kilkanaście tysięcy. Nie stać nas na działania, o których mówisz. Policz, ile kosztowałoby samo wysłanie świątecznych kartek do wszystkich osób. Staramy się natomiast elastycznie reagować i obniżać ceny sprzedawanych gier. Każdy kto był na Gambleriadzie, słyszał o Strefie Niskich Cen CD Projektu.

Często spotykam się z ludźmi, którzy marzą, aby mieć oryginał jakiegoś tytułu, ale w Polsce nikt tej gry nigdy nie sprzedawał i sprzedawać nie będzie. Możecie takim osobom pomóc?

– Już nie. Kiedyś staraliśmy się sprowadzać tytuły na zamówienie, ale teraz, w dobie powszechnego posiadania kart kredytowych gracze mogą zrobić to na własną rękę. Na Zachodzie są firmy, które dostarczą każdy wydany tytuł i to z nimi należy się skontaktować.

Co uważacie za największy sukces CD Projektu?

– Sukcesów odnosimy wiele: wydajemy supergry, bijemy rekordy sprzedaży. Jeden sukces jest natomiast wyjątkowy: będziemy dystrybutorem StarCrafta, co przy obecnych przetasowaniach na rynku nie było wcale takie proste. Poza spektakularnymi sukcesami rynkowymi, naszym największym dokonaniem jest stworzenie wspaniałego zespołu młodych ludzi.

A co było największą porażką Waszej firmy?

– Na szczęście nie było porażek, po których rwalibyśmy sobie włosy z głowy czy nie mogli spać. Przychodzi mi do głowy jedna wpadka: Katharsis. Gra nie była warta swojej pierwotnej ceny 125 złotych, mimo iż Metropolis zrobił kawał dobrej roboty przy reklamie. Sprzedaż tej gry nie mogła nas usatysfakcjonować. Teraz kosztuje 59 złotych i ta cena jest dla niej odpowiednia. Oczywiście zdarzały się nam też drobne wpadki i potknięcia. Reklama z „bochaterem", czy instrukcja do pierwszych 2000 egzemplarzy MDK z totalnie zwalonymi polskimi czcionkami.

Krótka prognoza na rok 1998. Jakie gry – chodzi o konkretne tytuły – będą największymi przebojami na polskim rynku?

– Najwięcej hitów pojawi się oczywiście w naszej firmie :-). W lutym trafił do sprzedaży Grand Theft Auto, niesamowita symulacja życia przestępcy, która zawojowała już serca graczy na Zachodzie. U nas pojawi się w pełnej polskiej wersji językowej! Następnie mamy StarCraft, potem Fallout, którego lokalizację właśnie rozważamy. Jeżeli się na nią zdecydujemy, będzie to największa i najdroższa lokalizacja na rynku: ponad 1000 stron tekstu i dwudziestu aktorów. Z produktów innych firm świetnie zapowiadają się Blade Runner, Half-Life, Forsaken, Anno 1602. Największe rozczarowanie, moim zdaniem, będziemy mieli przy przereklamowanym Unreal i nie działającej internetowej Ultimie. Sporo hitów zapowiadanych jest też na drugą połowę roku, ale o tym za wcześnie mówić, bo większość z nich na pewno nie ukaże się o czasie.

Rozmawiał

Jacek Piekara

Michał Kiciński

Wiek – 24 lata
Znak zodiaku – Wodnik
Pierwszy komputer – Atari
Ulubiona gra – StarCraft
Ulubiona muzyka – U2
Najlepsze wakacje – zima, narty, Alpy
Wymarzona kobieta – obecna, czyli szczupła, ciemne oczy, ciemne włosy

CD Projekt

- Firma powstała w 1994 r.
- Posiada cztery sklepy firmowe (w Krakowie i Radomiu i dwa w Warszawie) oraz dwa biura w Warszawie i prowadzi Centrum Sprzedaży Wysyłkowej.
- Zatrudnia ponad 30 pracowników (średnia wieku 24 lata).
- W 1997 roku magazyny CD Projektu opuściło 100 tys. pudełek z multimediami, w tym 60 tys. sygnowanych logo firmy.
- Najlepiej przyjęte przez rynek gry, to Warcraft 2 (w kategorii gier zagranicznych) – ponad 10 tys. sprzedanych egzemplarzy i Lew Leon (w kategorii gier polskich) – ponad 5 tys. sprzedanych egzemplarzy.
- Zagraniczni partnerzy: 7th Level, Acclaim, Blue Byte, Blizzard, BMG Interactive, Davidson, Interplay, Psygnosis.

Ze szkolnej ławy

- August II był elektronem Saksonii.
- Wars i Sawa zbudowali Warszawę z jednej i z drugiej strony stolicy.
- Powstanie listopadowe było w listopadzie, a rewolucja październikowa też.
- Koalicja w sejmie polega na bliższych stosunkach w ławie.
- Kościuszko wyciągnął i powiedział, że nie schowa.
- W roku 1863 w Ameryce wybuchła wojna sensacyjna.
- Komisja Edukacji Narodowej obejmowała wszystkie dziewczęta.
- W XVI wieku Polacy mieli wojsko ciężarne.
- Drzymała woził się wozem naokoło, a Niemcy mogli mu naskoczyć.
- Pod broń powołano całą młodzież od 16 do 60 lat.
- Skrzydła husarskie ważyły pół metra.
- Niewolnicy rzymscy byli używani do najcięższych prac, niektórzy jako nauczyciele.
- Na mordy carów państwa Europy patrzyły złym okiem.
- Dzięki sepuku Japończycy mogli pokazać swoje prawdziwe wnętrze.
- Dedal potrafił różne rzeczy, więc żona Minosa urodziła dziecko.
- Tylko przez kobiety są wojny, bo to one przeważnie rodzą żołnierzy.
- Rycerz średniowieczny składał się z głowy, zbroi i konia, który stawał na każde zawołanie.
- Słowianie mieszkali w domach z drewna, z których dym wychodził mniejszymi otworami a Słowianie większymi.
- Mumia to żona faraona.
- Jagiełło miał z Sonką tylko czterech synów, ponieważ możnowładcy odmówili mu poparcia.
- W czasie totalnej mobilizacji wcielono do wojska nawet dzieci w podeszłym wieku.
- Anders był umundurowany aż po pas.
- Kara śmierci ma charakter nieodwracalny.

Dr X

Made in Poland

Mogę chcieć
mówić po angielsku,
Ale nie chcę
Spikać po ingliszu.

Wolę grać w koszykówkę
niż
plejać basketa.

Nie lubię za dużo robić,
Ale jeszcze bardziej
Nie cierpię
Łorkować tu macz.

I naprawdę stokroć wolę
Mieć gotówkę
Niż hewać kesza.

Wyjątkowo głupio mi się robi,
Kiedy słyszę, że codziennie
Bujam
U znajomej ekspedientki
Breada i buttera.

Kiedy wpadnę w kłopoty,
To mimo wszystko wolę,
Żeby mi łysol skopał dupę
Niż skinhead kiknął asa.

I naprawdę nie lubię,
Kiedy
Na siłę naśladujemy
Zachód.

Jednym słowem:
Jestem obrońcą czystości
Języka polskiego
And aj sejam
Precz z hendami
Od aler łenglydża!

P.M.B. Pierrezza

Hymn Matematyków

Oj, myślę sobie czasem, aże sam się śmieję,
Oj, czemu to zbiór wszystkich zbiorów nie istnieje.
Oj, byłby to hałas spory, gdyby zebrać wszystkie zbiory.

Oj, dana, dana, dana...

Oj, myślę sobie czasem, co za pech fatalny,
że przedział (0,1) jest nieprzeliczalny.
O, jakby to dobrze było, gdyby się go przeliczyło.

Oj, jakie to wspaniałe zbiorów są zwyczaje,
że się uporządkować każdy dobrze daje.
Zaraz chłop się lepiej czuje, jak se zbiór uporządkuje.

Oj, próżno się człek prosty dorozumieć stara,
Oj, co to jest za miara, zwana miarą Haara.
Są to takie miary głupie na lokalnie zwartej grupie.

Oj, czasem sobie w nocy próbuję pomału,
Oj, w niezerowym ciele szukać ideału.
Lecz mam taki pech fatalny, że co znajdę, to trywialny.

Oj, patrzę, a pod płotem leży se funkcyja,
Oj, już nie wszędzie ciągła, nie wiadomo czyja.
Lecz się tym nie przejmowałem, wziąłem ją zróżniczkowałem.

Czuję, że chryja z tego będzie ekstremalna,
Bo rzecz takowa ponoć srodze jest karalna.
Lecz i tym się nie przejmuję – będzie trzeba, się scałkuje.

Tekst pochodzi z Internetu

DYSKUSYJNIAK

Dostałem ostatnio list, w którym jakiś oburzony młody człowiek zarzucał mi, że jestem agentem opłacanym przez firmę Sony oraz inne firmy będące konkurencją dla najwspanialszego na świecie Nintendo i, oczywiście, działam na jego niekorzyść. Odpowiadam na zarzut: NIE JESTEM I NIGDY NIE BYŁEM AGENTEM ŻADNEJ FIRMY (ani Sony, ani Media Soft). Żadna firma (niestety :)) nie płaci mi dodatkowych pieniędzy za opisywanie gier przez nią rozprowadzanych.

A co do Nintendo 64, to rzeczywiście napisałem (w recenzji Turoka na PC, G 2/98) że mnie BARDZO ROZCZAROWAŁO i jestem gotów bronić swego zdania, aż do śmierci. Czyjejkolwiek. Nie ma też sensu plucie na jakąś konkretną konsolę z bardzo prozaicznego względu: wyrosłem już z bezsensownych dyskusji w stylu: „A bo mój komputer jest lepszy niż twój. A bo wcale że nie".

Niemniej wypada określić swój stosunek do świata konsolowego – otóż jestem wielkim fanem PSX. Gry na PSX nie mają sobie równych. Są ciekawe, ładnie zrobione (choć na N64 są ładniejsze) i przede wszystkim – ROZBUDOWANE. Jeżeli ktoś ma płacić 200 zł za grę, to niech wystarczy ona na troszkę dłużej niż trzy godziny grania (tak można przejść Shadows of the Empire).

Jeszcze raz podkreślam – nie jestem przeciwnikiem ŻADNEJ platformy sprzętowej. Dla mnie liczą się tylko GRY i nieważne, czy są na N64, PSX, Amigę czy GameBoya. Jak na N64 będą się pokazywać lepsze gry – przestanę pisać, że się rozczarowałem. Kropka.

ZooltaR

Sega dba o Europę (Katana)

Po latach traktowania rynku europejskiego jak piątego koła u wozu (większość gier oraz nowy sprzęt pojawia się najpierw w Japonii, potem w USA i dopiero na szarym końcu w Europie), Sega postanowiła zaznaczyć swoją obecność na naszym kontynencie. W tym celu zainwestowała znaczne sumy w europejską kampanię reklamową konsoli Katana. Fundusze przeznaczone na ten cel mają być równe planowanym na kampanię w USA (ok. 100 mln USD). Niestety, Europa ujrzy Katanę dopiero we wrześniu przyszłego roku. (YuYo)

Turok 2 (N64)

Turok: Dinosaur Hunter to jedna z gier, które odniosły na konsoli Nintendo 64 największy sukces. Niedługo ujrzymy kontynuację tej gry, również opartą na serii komiksów firmy Acclaim.

Z pewnością najbardziej intrygujące są doniesienia o ulepszeniach engine'u graficznego, dokonanych przez producenta gry, firmę Iguana. Po ukazaniu się w Internecie pierwszych obrazków z gry wielu miało wątpliwości, czy na pewno Nintendo 64 potrafi poradzić sobie z grafiką takiej jakości. Jednak Iguana zapewnia, że są to autentyczne screeny z Turoka 2 na Nintendo 64.





Sporo ma się zmienić również w sposobie prowadzenia gry – mniej skakania po platformach, więcej strzelania. Poziomy w dalszym ciągu będą nieliniowe, z koniecznością powrotu do już zwiedzonych, w celu odszukania określonych przedmiotów. Łącznie ma być ponad 40 rodzajów przeciwników, rewelacyjnie animowanych i obłożonych realistycznymi teksturami. Wszystko to zajmie na kartridżu ponad 50% więcej miejsca niż pierwsza część Turoka. Wydawca: Acclaim. Termin: lipiec 1998. (YuYo)

WarGames (PSX)



Nie wszyscy gracze pamiętają zapewne film WarGames z początku lat 80. Producenci z firmy MGM Interactive postanowili przypomnieć go wszystkim, dodając jednak nową fabułę.

Akcja toczy się 20 lat po wydarzeniach przedstawionych w filmie. Superkomputer WOPR usiłuje zakończyć trwającą wojnę jednym ruchem – przez zniszczenie całej ludzkości. Producenci gry zapowiadają, że akcja będzie wciągać od początku do końca. Wyglądem i sposobem prowadzenia rozgrywki WarGames przypominać będzie słynną serię Strike firmy Electronic Arts, z tym że kierować będziemy ponad 32 pojazdami w kilku różnych sceneriach. Szykuje się wiele atrakcji, np. możliwość wykorzystania kilku pojazdów jednocześnie. Producent: MGM Interactive. Termin: połowa 1998. (YuYo)

Nowa Extreme G (N64)

Prowadzone są już prace nad kontynuacją Extreme G. Sequel przygotowuje ta sama ekipa, która stworzyła grę oryginalną.

EG2 będzie umieszczona na kartridżu o podwojonej pojemności, co pozwoli na większą liczbę ścieżek muzycznych oraz bardziej rozbudowane trasy. Zastosowane mają być nowe efekty świetlne (choć i te z pierwszej części nie były słabe), nowe typy broni i kilka efektów graficznych. Przede wszystkim zaś zostanie poprawiona widoczność trasy (to była główna wada pierwszej części). (YuYo)

Tomorrow Never Dies (PSX)



Tym razem posiadacze N64 będą musieli obejść się smakiem – nowa gra o Jamesie Bondzie pojawi się (w wersji konsolowej) wyłącznie na PSX.

Autorzy na pewno nie zapomnieli o tym, co przyniosło sukces grze GoldenEye 007 – w grze będzie sporo biegania z karabinem po różnych pomieszczeniach. Jednak to nie jedyna rozrywka w TND – wcielając się w agenta 007, będziemy jeździć na snowboardzie, pływać, nurkować, latać i ścigać się samochodem. Ponieważ autorzy nie wykorzystali w grze motywów z filmu, lecz stworzyli własną fabułę, mogli użyć wątków z poprzednich produkcji o Jamesie Bondzie – np. jazda po terenie Niemiec wspaniałym BMW Z3. Producent: MGM Interactive. Termin: jesień 1998. (YuYo)

Kowloon's Gate (PSX)

Ciekawa propozycja firmy Sony Music Entertainment. Przygodówki rzadko cieszyły się uznaniem wśród posiadaczy konsol, przede wszystkim za sprawą niewygodnej obsługi.

Kowloon's Gate ma być łatwa w obsłudze. Będzie mieć piękną oprawę graficzną i muzyczną, znakomitą fabułę oraz interesujące pomysły (gra jest ponoć tworzona od czasów, gdy na rynku nie było jeszcze konsoli PSX). Akcja Kowloon's Gate osadzona jest w klimacie cyberpunku, zaś styl grafiki sami autorzy określają jako „azjatycki gotyk". Wydawca: Sony. Termin: 1998. (YuYo)



Krisalis lubi PlayStation (PSX)

Firma Krisalis postanowiła przedstawić posiadaczom konsol PSX kilka produkcji znanych do tej pory wyłącznie z pecetów. Zapowiadane konwersje obejmują m.in. wspaniały Theme Hospital, strategię Z oraz kontrowersyjny Carmageddon. Również dzięki firmie Krisalis ukaże się na PSX Sensible Soccer 2000. Podobno na tym nie koniec, ambitna firma przygotowuje jeszcze inne produkcje.

(YuYo)

Superman 64 (N64)

Zapowiada się ogromny hit! Oparty na komiksach z serii Superman (nie na filmach) może wnieść sporo świeżości w świat gier na N64 – powoli zaczynający odczuwać przesycenie platformówkami 3D i średniej jakości wyścigami.



Fabuła Supermana 64 jest bardzo schematyczna – musi uratować swą ukochaną Lois Lane z rąk Lexa Luthora, który dysponuje superpotężną bronią. Z ostatnich informacji o grze można wnioskować, że będzie należała do tych trudniejszych. Walka z kilkunastoma wrogami jednocześnie czy konieczność szybkiego wykonywania różnych zadań (np. ratowanie spadającego w przepaść pociągu) pod ostrzałem przeciwników na pewno podniosą poziom adrenaliny u wielu graczy. Wydawca: Titus. Termin: połowa 1998. (YuYo)

Plany Infogrames (N64)

Znana francuska firma Infogrames zapowiada znaczne zwiększenie liczby gier wydawanych na konsolę Nintendo 64.

Od dawna pewne są trzy tytuły, Mission Impossible, Space Circus oraz Jest. Teraz wiadomo, że dołączy do nich konwersja V-Rally z PSX oraz gry oparte na popularnych kreskówkach Looney Toons. Jest to m.in. wynik umowy, jaką firma Infogrames podpisała z wytwórnią Warner Bros., właścicielem praw autorskich do kreskówek Looney Toons. (YuYo)

N2O (PSX)

Na rynku gier dla PSX na pewno nie brakuje ładnie wykonanych i szybkich programów. N2O należy do właśnie takich i ma być o wiele bardziej wciągająca niż produkty konkurencyjne.



Lecąc nie kończącym się tunelem, gracz będzie musiał strzelać do pojawiających się nagle wrogów. Trochę to przypomina zapomnianą już grę Tempest, bowiem będzie można przesuwać się po ścianach tunelu w celu namierzenia przeciwników. Firma Gremlin zapowiada, że umieści w swym produkcie wiele nietypowych atrakcji: np. hamulec, którego nie można używać zbyt długo, bo statek będzie leciał z większą szybkością niż poprzednio. Czy okaże się to prawdą? Zobaczymy. Wydawca: Fox Interactive. Termin: sierpień 1998. (YuYo)

Iguana i Katana (Katana)

Pojawiła się ostatnio frapująca informacja, że firma Iguana Entertainment, najbardziej znana z wielkiego hitu na Nintendo 64, Turok: Dinosaur Hunter, przygotowuje się do tworzenia gier również na nową konsolę firmy Sega, czyli na Katanę. (YuYo)

Virtual Chess 64 (N64)

Królowa wszystkich gier, czyli szachy, już niedługo będzie dostępna również na Nintendo 64. Być może nie spodoba się hardcore'owym miłośnikom szachów, ale pozostałym graczom na pewno da okazję do poznania tej rozrywki.



W Virtual Chess 64 zawarty będzie wielokrotnie nagradzany system Sztucznej Inteligencji – rozgrywki będą na naprawdę wysokim poziomie. Podobno system jest tak zaawansowany, że programiści firmy Titus musieli popracować trochę nad „sztuczną głupotą" gry, by nie powstał produkt tylko dla szachowych mistrzów. Grafika jest również dopracowana. Wszystkie akcje graczy okraszone są znakomitymi scenami walki, wykorzystującymi w pełni możliwości konsoli Nintendo 64. Wydawca: Titus. Termin: kwiecień 1998. (YuYo)

Mega Man Nova (PSX)

Od pewnego czasu firma Capcom nie może znaleźć nazwy dla nowej gry z serii Mega Man. Początkowo planowano, że będzie to Mega Man Neo, później zaś Mega Man Nova, ale i ta nazwa nie jest ostateczna.

Nowe wcielenie Mega Mana zyskało trzeci wymiar; będzie można zmieniać kamery i podziwiać każde otoczenie z dowolnej strony. Grafika ma bardzo jaskrawe kolory, znane wielbicielom poprzednich gier serii. A poza tym? Prawie nic się nie zmieniło – świetna zręcznościówka z wieloma ciekawymi pomysłami, dziesiątkami przeciwników i ogromnymi bossami strzegącymi kolejnych poziomów. Wydawca: Capcom. Termin: lato 1998.

(YuYo)

Nightmare Creatures

Londyn. Epoka wiktoriańska. Po ulicach miasta szaleje Kubuś zwany Rozpruwaczem, dr Jackyll, Mr. Hyde i mnóstwo innych Mr., Mrs., Miss., i Sz.P. W tych czasach Adam Cowerly postanowił odtworzyć posępne Bractwo Hecate. Ta obrzydliwa organizacja posiadła tajemną moc tworzenia potworów z naszych nocnych koszmarów – istot tak ohydnych, że normalny człowiek nie jest w stanie wyobrazić ich sobie aż do chwili, gdy... odgryzą mu głowę. Kiedy wielkie hordy wypełzły na ulice, zdecydowano, że należy coś zrobić z tym problemem.



Wtedy zjawiło się dwoje śmiałków, zdecydowanych pokonać Adama i jego „koszmarowe stworki". Nadia F. przybyła pomścić śmierć swojego ojca. Brat Ignatius jest tzw. człowiekiem Boga. Likwidacja dwugłowych i czterorękich wilkołaków oraz czterometrowych węży ziejących ogniem to dla niego chleb powszedni. Ignatius lubi egzorcyzmy i swoją długą, obitą srebrem dębową pałkę. W tę przemiłą parę będziecie mogli się wcielić. Niestety, nie ma opcji dwuosobowej, można więc być albo panienką, albo braciszkiem.

Oczywiście, obie postacie mają zupełnie inny styl walki i różnią się fizycznie. Nadia, pomijając najbardziej widoczne różnice, walczy mieczem (czy może raczej rapierem), jest bardzo zwinna i szybka. Ignatius natomiast zupełnie nie przypomina spokojnego, kontemplującego w zaciszu zakonu mnicha. Jest potężnym chłopem, silnym jak tur, ale za to powolnym i mało gibkim. Jednak to właśnie on przypadł mi bardziej do gustu. Nie patyczkuje się z „kriczurami". Jak przyłoży, to nie ma czego zbierać.

Bohaterowie mają do dyspozycji kilkanaście ciosów. Większość z nich to kombosy. Nie są trudne do zrobienia, wystarczy trochę poćwiczyć. Sytuację bardzo ułatwia fakt, że mamy tylko dwa ciosy – kopnięcie i uderzenie bronią, a combo to połączenie jednego z drugim. Jak dotąd udało mi się wykonać kombinację 6 ciosów – wystarczyła do ukatrupienia golema. Oprócz tego można jeszcze stosować ciosy specjalne. Dobrze wymierzone uderzenie przepoławia niemal każdego przeciwnika – jego płyny ustrojowe radośnie ochlapują podłogę, a kawałki ciała pałętają się między nogami. Widowiskowe i bardzo rozrywające (dosłownie).





Nie należy też zapominać o bardzo ważnej umiejętności – uskakiwaniu na boki. To najbardziej przydatny sposób obrony, jaki istnieje w grze. Kiedy widzimy, że przeciwnik gotuje się do ataku, usuwamy się na bok i wyprowadzamy combo. Taką taktyką można pokonać praktycznie każdego przeciwnika. Aha. I jeszcze jedna ważna sprawa. Przeciwnikom można usuwać kolejne części ciała. Można więc walczyć przeciwko golemowi, który już nie ma rączek i desperacko stara się ugryźć nas w głowę. Wygląda to przezabawnie.

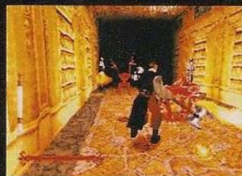
W drodze na spotkanie z Adasiem, znajdziemy mnóstwo rozmaitych pomagaczy. Pistolety, dynamit, miny oraz kilka czarodziejskich ustrojstw, np. zamrażacz (wszystkie „kriczury" zamarzają), czy berserker (wszystkie „kriczury" zaczynają walczyć ze sobą). Dzięki temu gra nie ogranicza się do bezmyślnego naciskania dwóch klawiszy pada – czasem trzeba bezmyślnie nacisnąć na staby.

Bestiariusz jest imponujący. Zombiaki (które trzeba rozciąć na pół, bo inaczej wstają), wilkołaki, golemy i mnóstwo innych. Gwarantuję, że nie będziecie się nudzić. Zwłaszcza że większość „kriczurów" nie czeka na Was spokojnie, ale wyskakuje ze ścian, okien i innych dziur znajdujących się na londyńskich ulicach. Pod koniec niektórych etapów musicie walczyć z bossami. Bardzo trudno ich pokonać, ale na każdego jest jakiś sposób, każdy ma swój słaby punkt. Pierwszy boss (wspomniany wyżej, wąż ziejący ogniem) znajduje się już na końcu drugiego poziomu. Radzę najpierw rozwalić słupy podtrzymujące sklepienie, a dopiero potem zabrać się do zabijania „kriczura".

Grafika – dobra. Czasem załamują się tekstury, ale generalnie powyżej poziomu. Ładna animacja wszystkich występujących postaci, dużo tekstur i przede wszyskim doskonale zaprojektowane poziomy. Ładny efekt mgły. Widok TPP.

Dźwięk – 70% wspaniałej atmosfery to właśnie zasługa doskonałej oprawy dźwiękowej. Genialna, mroczna muzyka, pojękiwania zombiaków, wycie wilkołaka. Yaaaaaa... Włosy stają na głowie.

Atmosfera – heh. Najlepsza. Od czasu Alone in the Dark nie było gry z tak potępieńczą i horrorową atmosferą. Aż „strach się bać". Oczywiście, jeżeli siądziecie sobie w południe, włączycie Spice Girls albo Just 5 (ulubiony zespół Alexa), to z zabawy nici. Ale zróbcie to samo 12 godzin



później, bez muzyki boys/girls bandów i przy zgaszonym świetle. Można odejść od zmysłów.

Nightmare Creatures to kolejny powód, dla którego PSX lubię bardziej niż inne konsole (resztę powodów podaję w „Dyskusyjniaku" na str. 72). Po prostu powstają na nią najlepsze, najbardziej „klimatyczne" i najlepiej udźwiękowione gry. I to właśnie jest to, co nazywa się „PSX Power".

Przestraszony ZooltaR

PS Grę do testów dostarczyła firma Media Soft.

NIGHTMARE CREATURES

SCEE/Kalisto 1998

Zręcznościowa

PSX

Grafika: 79%

Dźwięk: 95%

Ogółem: 83%

ADIDAS POWER SOCCER 2

Adidas Power Soccer to jedna z pierwszych gier piłkarskich, jakie ukazały się na PlayStation i był to produkt na bardzo wysokim poziomie. Jak już może zauważyliście, nie jestem wielkim fanem piłki nożnej (właśnie podpisałem na siebie wyrok śmierci), ale czasem lubię pograć. Jednak niewiele było „sokerów", które mogły mnie przykuć do konsoli na dłużej niż dziesięć sekund – a w APS grałem BARDZO dużo. Tak dużo, że bez



żadnych tipsów udało mi się odkryć kilka specjalnych „ciosów", czyli podania do tyłu, supermocny strzał i takie tam.

Kiedy dowiedziałem się, że ma wyjść APS 2, nawet się ucieszyłem. Nie przesadnie, ale zawsze miło powspominać dawne czasy.

APS, w odróżnieniu od innych gier piłkarskich, daje możliwość „pofiglowania" na boisku. Oznacza to, że możemy się trochę pobawić, wygrywanie odsuwając na dalszy plan. Każdy zawodnik oprócz podstawowych ruchów (podanie, dryblowanie, strzał) może jeszcze wykonać kilka mniej lub bardziej nieoczekiwanych zagrań. Oprócz typowo piłkarskich zachowań – strzał z przewrotu (rowerek), voley, przerzucenie piłki nad przeciwnikiem (nie miejcie do mnie pretensji o nieodpowiednią terminologię – ja jestem specem od gier innego rodzaju), może wyczyniać rzeczy całkowicie niesportowe, choć – w świetle ostatnich wydarzeń w niektórych polskich miastach – w piłce nożnej dopuszczalne. Można więc przeciwnikowi, który akurat nieopatrznie dorwał się do piłki, „sprzedać" potężnego kopa w plecy, można też do niego zwyczajnie podejść i dać mu fangę w nos. W ten, jakże efektowny i zabawny sposób można odebrać mu piłkę. Kiedy zrobiłem to po raz pierwszy koledze, z którym testowałem grę, zupełnie go zatkało. Oczywiście, jak łatwo się domyślić, jego pierwsze słowa brzmiały: „Jak to zrobiłeś?". Jednak, pomijając ten niezwykle dowcipny motyw, APS 2 jest po prostu dobrą piłką nożną.

Przede wszystkim – nie bójcie się. Opisane wcześniej wydarzenia dotyczą głównie jednego z dwóch trybów, w których działa APS 2. Jest więc opcja „arcade" oraz „simulation". W grze „arcade'owej" możemy wykonywać wszelkie nieprzepisowe zagrania, używać superstrzału (może wbić bramkarza razem z piłką w bramkę – kupa śmiechu), robić dymy na murawie. W grze symulacyjnej wszystko jest już takie, jakie być powinno.

Nie mam zbyt wielkich wy-



magań, wystarczy mi, kiedy czasem piłkarze rzucają jakieś auty, wybijają wolne, a bramkarz miota się w prawo i w lewo. A tak na serio – dużo opcji, możliwość grania w Mistrzostwach i w Lidze, wszystkie podstawowe zespoły z wszystkich podstawowych krajów (tak, tak – są poszczególne kluby – niestety, tylko dla większych i bardziej znanych państw – Polskę reprezentuje jedynie drużyna narodowa). Sama gra jest łatwa i przyjemna. Nieskomplikowana padologia (klawiszologia dla PSX) bardzo poprawia jakość grania. Wykonanie specjalnych zagrań wymaga najczęściej naciśnięcia kilku klawiszy jednocześnie. Oprócz tego różne kombinacje inaczej działają w zależności od sytuacji, w jakiej znajduje się zawodnik. Na przykład, co innego dzieje się, kiedy jesteśmy przy piłce – co innego, gdy jej nie mamy.

W samej grze zawarto doskonale opracowany pora-



dnik, który pokazuje, jak wykonać poszczególne zagrania. Radzę solidnie przestudiować wszystkie kombinacje. Dopiero wtedy zabawa zacznie Wam sprawiać przyjemność. Nie ma nic ponad ładną główkę z rożnego.

Już kiedy zobaczyłem intro wiedziałem, że grafika nie będzie najwyższych lotów. Nie pomyliłem się. Powody są dwa. Po pierwsze – motion capture mógłby być znacznie lepszy, po drugie – model zawodnika jest OKROPNY. Ma nieproporcjonalną, wielką klatkę piersiową i wygląda pokracznie. Animacja jest wystarczająco płynna, żeby dało się rozróżnić, u kogo właśnie jest piłka. Jednak całość nie robi dobrego wrażenia. Gracze poruszają się trochę nierealistycznie, brak płynności w przechodzeniu z jednej pozycji w drugą. Ale jeżeli mam być zupełnie szczery – jeszcze nie widziałem takiego „sokera", w którym wszystko wyglądałoby tak, jak na prawdziwym boisku.

Znacznie lepiej opracowana została oprawa dźwiękowa. Już pierwszy APS był słynny, dzięki wykorzystaniu „narodowych" komentatorów dla danej wersji językowej. Niektóre komentarze z wersji francuskiej (w taką grałem :)) były tak zabawne, że gdzieniegdzie weszły do mowy potocznej. Co więcej, po uruchomieniu specjalnego cheata, można było słuchać tekstów wypowiadanych przez... kobiety. A nie ma nic śmieszniejszego niż dwie panienki rzucające typowo babskimi kawałkami w stylu: „Czy nie uważasz, że ten bramkarz jest śliczny? Taaaak! Prawdziwa szafa trzydrzwiowa". Albo: „Nie wiem, co on zrobił z tą piłką, ale to było ładne". Czy w dwójce też można włączyć panienki JESZCZE nie wiem, ale jak tylko się dowiem, to Wam powiem :) (rym – heh). Póki co, muszą Wam wystarczyć komentarze męskie, może nie tak śmieszne, ale za to profesjonalne. Prawie przez cały mecz tym dwóm gostkom nie zamykają się usta. Od razu czujemy się tak, jak przed najprawdziwszym telewizorem, gdy słuchamy relacji z najprawdziwszego meczu, np. Kamerunu z Zairem. Wstrząsające widowisko sportowe.

APS 2 podobała mi się tylko troszkę mniej niż jedynka. Nie dlatego, że jest mniej rozbudowana – akurat pod tym względem wypada znacznie lepiej. Ale nie – wystarczająco lepiej. Chociaż między ukazaniem się dwóch części tej gry upłynął



tak długi czas, zmiany są tylko kosmetyczne. Mogłoby być znacznie lepiej. Oprócz tego rozczarowała mnie pokraczna grafika i nie dopracowany motion capture.

Niemniej warto ją kupić. Dając graczowi możliwość pobicia się z kumplem na boisku, APS 2 zyskuje zupełnie nowy wymiar – można powiedzieć, że to gra z gatunku Adidas Mortal Soccer.

ZooltaR Futbolista

PS Grę dostarczyła firma L.E.M.

Power Soccer 2

SCEE 1998

Sportowa

PSX

Grafika: 65%

Dźwięk: 79%

Ogółem: 70%

Sonic R

Nikt nie może mieć nawet cienia wątpliwości: sympatyczny jeżyk Sonic kojarzy się jednoznacznie z firmą Sega (podobnie jak Mario z Nintendo). Niestety, wydaje się, że sama Sega o tym nie pamięta. Chociaż w ostatnim czasie pojawiły się trzy gry z Sonicem w roli głównej, to dwie nawiązywały do tytułów znanych z 16-bitowej konsoli MegaDrive (piszę tu o Sonic 3D Blast i kompilacji Sonic Jam). Jedyny prawdziwie oryginalny i świeży produkt w tej kolekcji to Sonic R.



Dziwić może już sama przynależność gatunkowa gry Sonic R – są to mianowicie wyścigi. Jednak nie takie, jak np. gra Mario Kart 64 z N64, w której autorzy wsadzili swoje ulubione postacie do gokartów. Tutaj każdy uczestniczący w grze bohater (a są to wszystkie główne postacie z serii gier Sonic) wykorzystuje swoje „naturalne" zdolności.

Tak więc błękitny Sonic jest najszybszy, ale i najtrudniej nim sterować, Amy rozbija się własnym samochodem, a legendarny szwarccharakter, Dr. Robotnik, ma do dyspozycji poduszkowiec wyposażony w rakiety. Nie wszyscy bohaterowie są dostępni od początku – można



bowiem sterować ich „zmechanizowanymi" wersjami, jeżeli tylko zbierze się po pięć



symboli Sonica na czterech planszach.

Zaskoczeniem może być muzyka odgrywana podczas gry. Sega of America, zamiast wykorzystać jakieś motywy instrumentalne, zdecydowała się na pełną ścieżkę muzyczną, wraz z partiami wokalnymi. Zastosowano to już np. w grze Daytona USA, ale nie z takim rozmachem. Jakość muzyki jest naprawdę niezła – znam co prawda osoby, których pierwszym odruchem jest wyłączenie partii wokalnych (jest w menu odpowiednia opcja), ale to już rzecz gustu. Mnie się podobają [bo wolisz



muzykę dla „kochających inaczej":):) – ZooltaR].

Grafika jest oszałamiająca – gra korzysta z zasobów Saturna w maksymalnym stopniu. Aż dziw bierze, że czekano do ostatnich chwil istnienia Saturna na rynku, by stworzyć grę mogącą grafiką konkurować z produkcjami na Nintendo 64. Tak właśnie – Sonic R wcale nie ma gorszej grafiki od wyścigów na N64. Dzieje się tak dzięki wyższej rozdzielczości, bardzo ładnym i kolorowym teksturom, a przede wszystkim – bardzo płynnej animacji. Co ciekawe, twórcy gry poradzili sobie nawet z odwiecznym (dla Saturna) problemem przezroczystości,



dodali wspaniałe lustrzane odbicia od tafli wody... Jak widać, chcieć to móc.

Znakomite wykonanie gry jest na pewno bardzo ważne, nie sposób jednak nie zwrócić uwagi na trochę udziwnione sterowanie. To tak, jak w serii Virtua Fighter czy Sega Rally – w pierwszym momencie zupełnie nie wiadomo, jak kierować postaciami i największym problemem staje się utrzymanie na trasie. Tu właśnie wychodzą na wierzch różnice między poszczególnymi zawodnikami. Generalnie sprowadza się to do zasady: im większa postać, tym wolniej jedzie i tym łatwiej nad nią zapanować. W tej sytuacji przydaje się oczywiście analogowy joypad, który pozwala na wykonywanie bardziej precyzyjnych ruchów.

Poza głównym trybem gry (Grand Prix) są jeszcze dwa inne: Time Attack i 2 Players. Pierwszy z nich jest oczywisty – pokonuje się poszczególne trasy, bijąc własne rekordy, a wszystko po to, by jak najsprawniej ukończyć całą grę lub mieć większe szanse przy spotkaniu z drugim graczem w trybie 2 Players. Opcja gry dla 2 graczy ma trochę gorszą grafikę od trybu Grand Prix (nie ma się czemu dziwić, przy ekranie przedzielonym na pół konsola ma dwa razy więcej grafiki do obrobienia) – tor, po którym biegną zawodnicy jest „rysowany" dosłownie kilkanaście kroków przed nimi i często trzeba biec „na czuja" albo dobrze zapamiętać rozkład trasy. Wbrew oczekiwaniom opcja dla 2 graczy nie jest bardziej atrakcyjna od gry w pojedynkę.

Gdybym miał oceniać grę Sonic R na tle konkurentów z innych platform sprzętowych, wypadłaby bardzo dobrze. Dobrze, że Sega przypomniała sobie o swoim największym sukcesie marketingowym – Sonicu. Dobrze, że postanowiła stworzyć kolejną grę z jeżykiem w



roli głównej. W końcu dobrze, że jest to produkt tak wybitnej klasy.

YuYo

SONIC R

Sega 1997
Comat
Wyścigi
Sega Saturn
Grafika: 88%
Dźwięk: 82%
Ogółem: 84%

Mace: The Dark Age

Od powstania konsoli Nintendo 64 jej fani czekają na porządną bijatykę. Wiele spodziewaliśmy się po Killer Instinct Gold, która miała być rewelacyjną reedycją hitu znanego z SNES – a okazała się grą bardzo przeciętną. War Gods, poza wieloma krwawymi scenami, niczym nie umiała przyciągnąć. No i Mortal Kombat Trilogy, gra całkiem niezła, ale dwuwymiarowa. Niestety, Mace: The Dark Age wiele w tej sytuacji nie zmienia.

Spośród wymienionych tytułów, M:TDA najbardziej podobna jest do Killer Instinct Gold. Największą jej zaletą są z całą pewnością bardzo dobrze przygotowane sylwetki zawodników, ładnie i pomysłowo zaprojektowane i obłożone ciekawymi teksturami. Duża jest również różnorodność aren, na których rozgrywane są walki. Na niektórych poziomach czekają różne atrakcje, np. możliwość zdemolowania części scenerii, choćby stojącego na arenie namiotu. Ot, takie drobnostki, które na sam przebieg akcji nie mają większego wpływu, ale cieszą.

Sam projekt postaci i otoczenia jest więc godny uznania, niestety – na przeciwnym biegunie stoi jakość animacji. Co prawda nie zwalnia ona w jakichś szczególnych momentach, gdy procesor jest mocno obciążony – po prostu przez cały czas trwania gry liczba wyświetlanych klatek na sekundę nie jest wysoka. Być może jest to spowodowane zbyt dużą liczbą szczegółów – poza postaciami animowane są również niektóre tła. Jeżeli to jest rzeczywisty powód, to autorzy powinni chyba zrezygnować z wszelkich dodatkowych „bajerów" na rzecz poprawy płynności animacji.

Bardzo ciekawy jest zestaw zawodników – czternastu to już spora liczba. Każdy ma przydzieloną „swoją" arenę, do której z kolei przypisana jest ścieżka muzyczna. I muszę przyznać, że muzyka dobrze podkreśla charakter każdej areny. Szczególnie ciekawie rozwiązano kwestię rozmiarów poszczególnych poziomów – większość z nich otaczają różnego rodzaju śmiertelne „niespodzianki" i jeżeli uda się tam zagnać przeciwnika, nasze zadanie jest znacznie ułatwione.

Istnieje możliwość przećwiczenia ciosów na Spankym, czyli „przeciwniku" dostępnym w opcji treningowej. Można solidnie przygotować się do walki z poważniejszymi wrogami, bo M:TDA nie jest wcale łatwa. Dość specyficznie wykorzystano broń, którą posługują się niektóre postacie – gra się zupełnie inaczej niż np. w Soul Blade na PSX. Na przykład nie czułem, że walczę mieczem. Styl walki pozostaje w sumie taki sam i na pewno nie można tego uznać za zaletę.



Grywalność M:TDA jest wcale nie najgorsza, szczególnie że każda postać dysponuje sporym zasobem ciosów zwykłych, specjalnych, kombosów, a nawet uderzeń kończących rozgrywkę, czyli fatalities. Opanowanie ich wszystkich (szczególnie ciosów specjalnych, które są czasem bardzo widowiskowe) może zająć trochę czasu, ale trudności w wykonaniu niektórych kombosów (to jeszcze niewielki problem), ale również chwilami uniemożliwia skuteczną obronę przed przeciwnikiem. Jednocześnie potem coraz szybciej odczuwa się znużenie. Nie dzieje się nic nowego, gra nie ma już nic więcej do zaoferowania. To nie Virtua Fighter, gdzie zawzięty gracz może nawet po pół roku toczenia rozgrywek odkryć nowe elementy, taktyki, kombosy.





Do tego dochodzi jeszcze jeden szczegół – pewna niewygoda w sterowaniu ruchami walczących zawodników. Gdy porówna się M:TDA z innymi bijatykami, łatwo można zauważyć pewien opór, z jakim poruszają się poszczególne postacie. Nie reagują na ruchy joypada tak szybko jak powinny, co oznacza gra staje się trochę zbyt powolna.

M:TDA może się podobać, ale wcale nie musi. Gracze rozpieszczeni superpłynną animacją znaną z większości programów na N64, wcale nie będą zachwyceni tym, co zobaczą w grze. Do plusów zaliczyłbym znakomite wykonanie postaci zawodników i aren – te są doprawdy pierwszej klasy. W sumie jednak Mace: The Dark Age niewiele wnosi do bijatyk na Nintendo 64. Jest co prawda lepsza od produktów wydanych przed nią, ale wciąż nie dorównuje grom na konkurencyjne konsole.

YuYo

MACE
The Dark Age

Midway 1997
American Computers & Games
Bijatyka
Nintendo 64
Grafika: 79%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 68%

GAMBLERIADA

VI TARGI GIER KOMPUTEROWYCH

NOWY ADRES !

HALA "MERA"

Bohaterów Września 6/12



http://targi.gambler.com.pl

PATRON RADIOWY:

RMF FM®

8-10.05.98

PATRON PRASOWY:
GAMBLER

GREIT 847-22-03

Wing Commander Prophecy

Kiedyś, w zamierzchłej przeszłości pojawiła się rasa „Bogów", o których mówi Proroctwo Sivar. Nie uznali Kilrathi za godnych siebie przeciwników. Odeszli, aby powrócić, gdy wróg stanie się silniejszy. Wtedy pokonanie go przyniesie więcej chwały, przyjemności i satysfakcji...

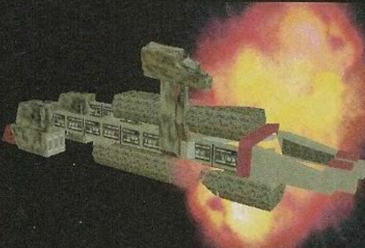
W układzie Kilrah giną statki, milkną bazy... Możliwe, że to efekt działań podziemia Kilrathi dążącego do odbudowy swego imperium, jednak bardziej prawdopodobne, że są to starzy wrogowie „kotów" – Mantu lub rasa „Bogów", o której mówi Prophecy of Sivar (Proroctwo Sivar). Pojawili się oni w zamierzchłej przeszłości, w początkach cywilizacji Kilrathi i uznali „koty" za wroga niegodnego uwagi. Pozwolili im żyć, walczyć i rozwijać się, tak by stali się znacznie groźniejszymi wrogami, których zniszczenie przyniesie więcej chwały, przyjemności i satysfakcji...

Oprawa

W grze wykorzystano 16-bitową grafikę o rozdzielczości 640×480 – tak w locie, jak i podczas odtwarzania filmu (film jest z przeplotem; z prezentowanych tu grafik usunęliśmy go). Grafika lotu jest, jak zwykle, doskonałej jakości. Możemy zobaczyć nowe, interesujące statki, na uwagę zasługują szczególnie jednostki Obcych. Jedyne „dziwadło" to widok rozbitej planety Kilrah – wygląda jakby miała wybuchnąć właśnie w tej chwili i w ostatnim momencie rozmyśliła się! Oczywiście, gra wykorzystuje możliwości kart z chipem 3Dfx.



3Dfx



Efekty dźwiękowe są podobne do tych z poprzednich odcinków serii – również bardzo wysokiej jakości. Na szczęście twórcy gry zrezygnowali z nowoczesnego podkładu (charakterystycznego dla The Darkening) i ponownie możemy posłuchać doskonałych utworów George'a Oldzieya.

Niestety, sam film nie jest, najdelikatniej mówiąc, rewelacyjny – to najsłabszy element gry. Zrezygnowano z wielowątkowości i nie możemy już ingerować w bieg zdarzeń. Otrzymujemy po prostu wstawki ilustrujące przebieg gry. Adam Foshko, nowy reżyser filmu, starał się to uzasadnić twierdząc, że dzięki rezygnacji z interaktywności udało się uzyskać „pewną jasność" („We've achieved a certain clarity"). Ja jednak uważam, że nie jest to powrót do złotych początków, tylko zwyczajny regres.

Twórcom filmu zabrakło wyobraźni. A może cierpią na jej nadmiar? Chyba myślą, że ludzkość zmierza w kierunku wyrobienia u przeciętnego osobnika niezwykle wysokiej tolerancji na alkohol. Konsumpcja napojów wyskokowych będzie – ich zdaniem – głównym, jeżeli nie jedynym zajęciem naszych dalekich potomków... Tak to się w każdym razie prezentuje w filmie.

Na uwagę zasługują wyłącznie nowi, podobni do owadów, Obcy. Ich twórcą jest Syd Mead, który poprzednio uczestniczył m.in. w produkcji legendarnej gry Blade Runner w reżyserii Ridleya Scotta.

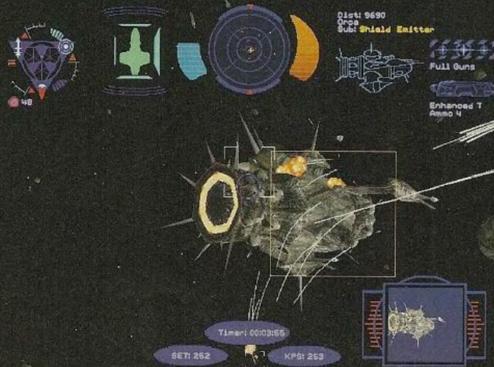


W filmie obowiązuje jedna zasada: „wszystkie naczynia dozwolone". Piloci pochłaniają morza alkoholu (pewnie po to zbudowano megalotniskowce, by zmieściły się w nich odpowiednie zapasy), korzystając z każdego szklanego przedmiotu, jaki nawinie się pod rękę. Maniac nie gardzi nawet butelką... Gdzie te czasy, gdy – oprócz klasycznego filmu SF – w serii Wing Commander można było znaleźć także trochę horroru, a nawet westernu?!

Obsada

Znów możemy zobaczyć kilku weteranów serii, a przede wszystkim Marka Hamilla w roli podstarzałego Blaira. Ginger Lynn Allen jako Rachel Coriolis nie ma wiele do powiedzenia – widzimy ją głównie w powtarzającej się do znudzenia sekwencji „powrót z misji".

Trochę lepszą rolę dostał Chris Mulkey (płk. Jacob „Hawk" Manley). Nawet Tom Wilson (Maniac) wypadł blado: po prostu nie nadaje się do grania osoby, którą dręczą jakieś wątpliwości czy też czuje się przygniecionа ciężarem odpowiedzialności. W kilku scenach



Konsumpcja napojów wyskokowych będzie – zdaniem twórców filmu – głównym, jeżeli nie jedynym zajęciem naszych dalekich potomków...

pojawia się Jeremy Roberts (płk. Dekker), ale jego rolę trudno nazwać nawet drugoplanową.

Nowi aktorzy nie są ani w połowie tak dobrzy, jak ci grający w poprzednich odcinkach. Steven Petrarca (por. Casey) zupełnie nie pasuje do roli głównego bohatera. Równie nijaki jest Neil Barry (por. Garret)...

Scenariusz

Fabuła jest wątła. Na podstawie WC4 powstała powieść, WCP wystarczy co najwyżej na opowiadanie.

Na pokład megalotniskowca Midway wkraczają dwaj młodzi piloci. Są to porucznicy Casey (syn Michaela „Icemana" Caseya z WC1) i Garret. Początkowe sekwencje pozwalają poznać statek (zaledwie dwa pomieszczenia, symulator i sala odpraw) i jego załogę. Casey ma okazję spotkać, zresztą w niezbyt miłych okolicznościach, Blaira. Zaczynają się loty...

Pojawiają się informacje o przewidywanym przez Kilrathi końcu świata. Wszystko wyraźnie wskazuje, że naszym wrogiem jest cywilizacja, o której mowa w Prophecy of Sivar. W międzyczasie Obcy rozpoczynają konstrukcję bramy teleportacyjnej w systemie Kilrah.

W misji Cruiser Assault ginie pierwszy pilot, Dallas. Okazuje się, że to wielka tragedia (prawie go nie znamy!) – szczególnie, że do tego czasu udało się zniszczyć prawie 2000 statków wroga! Ilustruje to klasyczna scena pogrzebu.

Dowództwo decyduje, że należy wysłać dane do najbliższej bazy Konfederacji. Ponieważ Obcy zakłócają komunikację, trzeba skorzystać ze stacji przekaźnikowej. Tutaj gra trochę się ożywia – do akcji wkracza Dekker i... Blair! W trakcie misji ląduje on na stacji i musimy bronić jej samotnie. Komandosom udaje się przesłać informacje do kwatery głównej Konfederacji. Ciekawe tylko, po co? Do końca gry nie pojawi się żaden statek oprócz Midway... Niestety, Blair zostaje porwany przez wroga. Casey dostaje awans i przeniesienie do innej eskadry.

Znowu seria misji, w których lepiej poznajemy wroga. Maniac po latach oczekiwania otrzymuje wreszcie dowództwo eskadry. Gdy mija pierwsza euforia okazuje się, że marzenia bardzo różnią się od rzeczywistości. Jeden z jego pilotów zaginął w akcji i Casey musi lecieć mu na ratunek.

Niespodziewanie do walki włączają się (po naszej stronie!) Kilrathi, należący do kultu Sivar. Nie spotyka się to z miłym przyjęciem, szczególnie weteranów. Tutaj na scenę wkracza Hawk. Gdy dowiaduje się, że mają latać wspólnie z Kilrathi, opowiada o śmierci Ironmana, który został pocięty przez „koty" na drobne kawałki. Hawk nie chce walczyć wspólnie z „kotami" i podburza Caseya, by zamiast im pomagać – zaatakował. Jednak lepiej skoncentrować się na nowym wrogu. Tamta wojna skończyła się już dawno... Po powrocie z misji Hawk jest wściekły, mimo to jakoś udaje im się pogodzić. Wątek ten jednak szybko się urywa, ponieważ Hawk wkrótce ginie.

W przejętej transmisji Obcych pojawia się wiadomość o kimś, kogo przewożą na byłą stację Kilrathi – Dula 7. Marines lądują na stacji i odbijają... Blaira. Postarzał się podczas pobytu u Obcych. W trakcie badań przypomniał sobie wszystkie wydarzenia ze swego życia, także te, o których pragnął zapomnieć. Obcych zafascynowali ludzie i ich umiejętność zabijania...

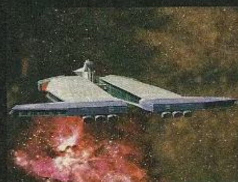
Została utworzona nowa eskadra – Wolf Pack. Maniac ma coraz większe wątpliwości, przygniata go odpowiedzialność, jaka spada na dowódcę.

Szpiegowski satelita wykrywa nowy statek wroga – „Ship Killer". Ma on broń, która jednym strzałem może zniszczyć nie tylko „okręt li-



Grafika z misji treningowych. Przy większym oddaleniu i mniejszych statkach różnica między zwykłą grafiką, a tą, którą można uzyskać za pomocą kart z chipem 3Dfx, nie jest szokująca. Jednak wszystko zmienia się na korzyść 3Dfx, gdy podlecimy bliżej do większych obiektów! Midway wygląda naprawdę imponująco.


Mark Hamill nie jest może gwiazdą filmową pierwszej wielkości, jednak doskonale nadaje się na pilota gwiezdnego myśliwca. Widać, że dobrze czuje się w tej roli. To on właśnie jest największą atrakcją filmu... Niestety, to już nasze ostatnie spotkanie z Hamillem, przynajmniej na planie serii Wing Commander.




Niestety, nowi aktorzy nie zostali dobrze dobrani. Steven Petrarca, który gra por. Caseya, nie pasuje do roli. Gracz powinien się utożsamiać z głównym bohaterem, jednak w tym wypadku przekraczało to moje siły i możliwości. Rola drugiego aktora z „nowego pokolenia" – Neila Barry'ego (por. Garrett, „Maestro") – sprowadza się głównie do czułego poklepywania i obejmowania Caseya... oraz, oczywiście, picia.



Fabuła WCP jest wątła, wystarczy najwyżej na opowiadanie.

niowy", ale nawet całą flotę. Zapada decyzja, by go abordażować. Operacja kończy się sukcesem.

Maniac nie może już wytrzymać. Odpowiedzialność ciąży na nim bez przerwy,



Wrogi pancernik „wynurza się" z bramy w systemie Kilrah. Będziemy musieli go zniszczyć w misji podzielonej na dwie fazy. W pierwszej lecimy myśliwcem, a naszym celem są wieżyczki i emiter tarczy. W drugiej – dysponujemy bombowcem i musimy storpedować mostek oraz silniki pancernika. Później przyjdzie kolej na bramę...

wszyscy oczekują od niego dobrych wyników i minimalnych strat. Nasz ulubieniec rezygnuje z dalszego dowodzenia eskadrą.

Casey dostaje medal (Flying Cross) i zostaje przeniesiony do eskadry Wolf Pack. Brama budowana przez Obcych jest już ukończona. Wylatuje z niej pancernik!



Wnioski

Wing Commander Prophecy to bardzo dobra kontynuacja znanej serii. Niestety, „powrót do źródeł" nie wyszedł grze na dobre. Na szczęście wysoka grywalność rekompensuje inne braki – misje są interesujące, choć trudno dopatrzyć się w nich oryginalności. Podobno WCP to pierwszy odcinek nowej trylogii, następny ma ukazać się pod koniec roku. Czekam na niego, choć raczej bez zapału.

Badania nad bronią Obcych przynoszą sukces – na Midway zostaje zamontowane wielkie działo plazmowe. Podczas analizy bazy danych oficer naukowy uzyskuje informacje o konstrukcji bramy. Prawdopodobnie wystarczy zniszczyć wszystkie znajdujące się na jej obrzeżach wieżyczki, aby olbrzymia konstrukcja uległa autodestrukcji.



Jednak po drodze do systemu Kilrah czeka jeszcze flota i pancernik Obcych. Działo plazmowe rozwiązuje problem wrogiej floty. Niestety, nie może być użyte ponownie, ponieważ mogłoby to doprowadzić do zniszczenia Midway. Pancernik trzeba zlikwidować metodami klasycznymi...





Wreszcie droga do bramy w układzie Kilrah staje otworem. Rozpoczyna się ostatnia misja. Ponownie do akcji wkracza Blair, umożliwiając Caseyowi zniszczenie ostatniej wieżyczki stabilizującej bramę, a przy okazji sam ginie, zabity przez Obcego.

Wszyscy żyją długo i szczęśliwie, aż do następnego odcinka... Zniszczona została tylko niewielka grupa Obcych. Skoro już raz udało im się dostać do systemu Kilrah, możemy wkrótce spodziewać się nowej inwazji.



Misje i taktyka

Misje są interesujące, choć nie tak urozmaicone jak w WC4. Brakowało mi systemów maskujących oraz lotów nad planetami. Aby ukończyć grę, musimy wykonać 33 zadania. Także tutaj zrezygnowano z wielowątkowości, wyjątkiem są dwie misje... Niestety, nie możemy wybierać statków, skrzydłowych ani broni (rakiet) jak w poprzednich odcinkach.

Podczas lotu nie musimy się martwić o kolizje. Jednak nie dochodzi tu do takiej paranoi jak w The Darkening i jeżeli koniecznie chcemy za pomocą myśliwca przepchnąć trochę np. krążownik, to nawet tarcza nie pomoże... Wrogie statki manewrują zręcznie, więc do zderzeń nie dochodzi zbyt często.

WCP ma nowy algorytm Sztucznej Inteligencji. Przeciwnicy są trochę inteligentniejsi, lepiej manewrują, potrafią atakować w grupach. Część wrogich statków po zniszczeniu rozpada się na mniejsze jednostki, np. bombowce Skate T na Skate, a Ray na Remory. Znaczne zwiększenie liczby wrogich jednostek powoduje, że gra staje się bardziej chaotyczna. Poziom trudności wzrasta jednak tylko minimalnie, ponieważ statki te są mało odporne na ostrzał.

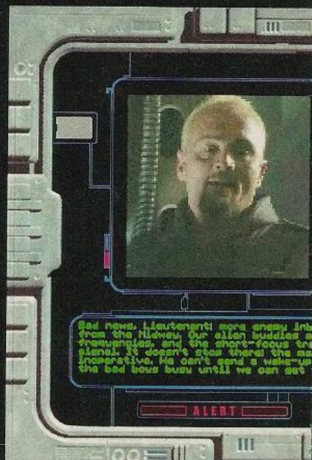
Wrogów jest znacznie więcej – do końca gry miałem prawie 500 zestrzeleń, a liczba statków zniszczonych przez wszystkich pilotów Midway przed ostatnim starciem przekroczyła 9200! Jak widać, o jakimkolwiek realizmie nie może być mowy, ponieważ tak wielkie straty zadaje wrogom tylko Midway i startujące z jego pokładu myśliwce i bombowce; w grze nie biorą udziału inne statki Konfederacji!

Na początku misji powinniśmy przeznaczyć więcej energii na prowadzenie ognia i na tarcze. Prędkość ma mniejsze znaczenie, zwykle wystarcza nawet 200. I tak nie możemy wyciągnąć więcej niż daje dopalacz, a on nie zależy od zasilania. W większości przypadków należy wzmacniać tarcze na dziobie.



W WCP wróg szybciej reaguje na obelgi. W niektórych wypadkach ten sposób przyciągnięcia jego uwagi jest jedyną metodą, aby uchronić eskortowane przez nas statki.

Niestety, system radarowy nie został zmieniony. Nie jest wydajny, szczególnie przy tak







Nowy algorytm Sztucznej Inteligencji – przeciwnicy lepiej manewrują, potrafią atakować w grupach.



zwiększonej liczbie wrogich statków (lepiej było wykorzystać pomysł z Frontiera). Jeżeli chcemy dobrze się orientować w sytuacji, musimy często zaglądać do mapy. Niestety, nie jest to wygodne rozwiązanie, ponieważ cel, który wybierzemy na mapie,



Ekipa firmy Origin, która stworzyła grę Wing Commander Prophecy. Niestety, zabrakło jednej osoby... Z firmy odszedł Chris Roberts (główny producent i reżyser WC3 i WC4) i założył własną wytwórnię – Digital Anvil. Bez niego film nie jest już tak dobry!

zmienia się, gdy wracamy do kokpitu. Nie można również zaznaczyć ważniejszych statków tak, by dało się je wybierać kombinacją klawiszy, co znacznie utrudnia misje eskortowe.



Niekiedy między misjami nie ma przerwy. W efekcie nie można zapisać stanu gry i rozgrywka staje się trochę trudniejsza.

Odniosłem wrażenie, że uszkodzenia Midway odniesione w kolejnych misjach kumulują się. Nie jest to dobry pomysł (od czego są ekipy remontowe?), ponieważ brakuje informacji o ich wielkości...

Wymagania sprzętowe i dokumentacja

WCP to pierwsza gra z serii Wing Commander, która działa wyłącznie pod Windows 95. Stąd większe wymagania sprzętowe – Pentium 166, a jeśli posiadamy kartę z chipem 3Dfx, to Pentium 133.

Oczywiście, w dzisiejszych czasach nie są to zaskakujące żądania, jednak pod DOS-em gra zapewne działałaby bez najmniejszych problemów pod Pentium 100. Wskazana jest pełna instalacja na dysku twardym (z CD-ROM odczytywane są tylko filmy) jednak wymaga to 400 MB (!) wolnego miejsca.

Po raz kolejny muszę wspomnieć o dokumentacji. Niestety, Origin nadal „utajnia" dane techniczne statków i broni. Nie wiemy, z jakim wrogiem walczymy, jakie są możliwości naszego



Najciekawszą sekwencją filmu jest outro, które jako jedyne dorównuje osiągnięciom z Wing Commander IV. Nareszcie możemy zobaczyć Obcego w całej okazałości. Jednak nawet ta scena jest stworzona jakby „na siłę". Autorzy filmu chcieli wymordować starych bohaterów i... udało im się. Blair ginie w wyjątkowo głupi sposób: widział, że Obcy opuścił się z sufitu, a później bezmyślnie stanął w tym samym miejscu. Myślę, że dla dobra serii nie Blair, ale Casey powinien stać się ofiarą wroga... a tak będziemy musieli go zobaczyć jeszcze przynajmniej w dwóch odcinkach.

uzbrojenia... Związane jest to z wydaniem książki „The Official Guide to Wing Commander Prophecy", która na 250 stronach przedstawia wszystkie detale techniczne, informacje o pilotach (biografie!) oraz opis wszystkich misji. Oczywiście, książka ta nie ukaże się w Polsce. Trudno się dziwić firmie IPS, ponieważ na Zachodzie cena podręcznika wynosi 20 USD, więc popyt u nas byłby niewielki... Firma Origin powinna pomyśleć o specjalnych „dodatkach technicznych", przynajmniej dla odbiorców z Europy Środkowej i Wschodniej.

Podsumowanie

WCP to gra lepsza od The Darkening, jednak gorsza niż Wing Commander III i IV. Poważnym błędem było obniżenie jakości filmu i odejście od jego interaktywności.



Wygląda na to, że The Darkening nie okazał się wielkim sukcesem finansowym i firma musiała znacznie ograniczyć koszty produkcji WCP – stąd uproszczenie filmu i kiepska obsada aktorska. Zastanawia brak jakiejkolwiek informacji, że Electronic Arts uczestniczyła w produkcji WCP...

Gra kończy się zbyt szybko, a ze względu na brak wielowątkowości nie mamy możliwości zbadania „co by było, gdyby...".

W zapowiedziach była mowa o opcji gry wieloosobowej, jednak Origin w ostatniej chwili zrezygnował z tej możliwości. Podobno w następnym odcinku zostanie to naprawione.

Na szczęście grywalność jest wysoka. Gra jest trudniejsza nie tylko od The Darkening, ale także od WC3 i WC4. Jednak niepokojąca jest tendencja do odejścia od symulacji w kierunku zwykłej strzelaniny, o czym świadczy liczba przeciwników oraz fakt, że właściwie sami musimy pokonać wroga, bowiem przypada nam w udziale zniszczenie większości jego statków. Na razie nie rzuca się to jeszcze w oczy, ale może się zmienić (na gorsze) w kolejnych odcinkach.

Jacek Ilczuk



PS Opis przejścia wszystkich misji i kilka dodatkowych uwag publikujemy w TeTe na str. 54.



EA/Origin Systems 1997
IPS Computer Group
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 95%
Dźwięk: 90%

Ogółem: 87%

Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95, CD-ROM 4×, 150 MB na dysku twardym, SVGA (2 MB; działa także z 1 MB)

HELLFIRE

Hellfire to więcej niż ośmielaliśmy się marzyć. Nie sądziłem, że o dodatku do innego programu może powstać kilkustronicowy artykuł, w którym nie zmieszczą się informacje o wszystkich istotnych zmianach!

Hellfire to nie jest tylko dodatek do gry Diablo, z dopisanymi kilkoma scenariuszami i nowymi lokacjami. Firma Sierra, autor Hellfire, wprowadziła pewne zmiany do samej istoty gry i... wszystkie wyszły programowi na dobre.

Trzeba przyznać, że autorzy wykazali się zarówno inwencją, jak i humorem, przygotowując „tajne" postacie i „tajne" zagadki. Nie wyobrażam już sobie grania w Diablo bez zainstalowanego Hellfire.

Co się zmieniło?

- Griswold i Adria mają o wiele większy i ciekawszy asortyment przedmiotów w sprzedaży. Czarownica często oferuje księgi z czarami czwartego poziomu (Apokalipsy, niestety, u niej nie widziałem). U kowala można tym razem kupować nawet pierścienie i amulety! Aby skorzystać z pełnej oferty Griswolda, trzeba mieć założony Auric Amulet, który pozwala na zmieszczenie w jednej przegródce plecaka 10 tys. sztuk złota zamiast dotychczasowych 5 tys. (bohater może więc nieść 400 tys. sztuk złota). Po zdjęciu amuletu wszystko wraca do normy, a jeżeli okaże się, że w plecaku jest za dużo złota, to upada ono na ziemię. Wystarczy już trochę powyżej 200 tys., by zobaczyć w sklepie interesujące przedmioty (np. niedostępne w Diablo zbroje).
- Pojawiły się specjalne mikstury oddziałujące na broń i pancerze. Niestety, mikstury te są bardzo rzadkie (z wyjątkiem dwóch). Potraktowane nimi przedmioty, po wybraniu nowej gry wracają do starych charakterystyk.
- Znajdziemy nie spotykane dotąd rodzaje magicznej broni. Zabawny jest np. Staff of the Jester, który rzuca losowo wybrany czar. Jednak najdziwniejsza chyba nowa broń, to ta, której nazwa została poprzedzona słowem „doppelganger". W pierwszej chwili myślałem, że Hellfire ma jakiegoś „buga", gdyż niektóre potwory pod wpływem uderzenia mojego miecza zaczynały się mnożyć. Bohater walczył z jednym przeciwnikiem, a tu nagle bach, bach i było ich trzech albo czterech. Tak właśnie działa Doppelganger Sword. To zabawne, choć trochę denerwujące, zwłaszcza kiedy przędzie się ostatkiem sił. Możemy też znaleźć kilka innych, unikalnych przedmiotów.
- Pojawiły się nowe czary zaszeregowane w Księdze Czarów jako 5. poziom. Najbardziej przydatne to Warp (teleportuje do najbliższego wyjścia) i Search (porzucone na ziemi przedmioty stają się bardzo wyraźne). Skuteczny w czasie walki jest Berserk – wybrany potwór zaczyna szaleć i atakować swoich przyjaciół. Działa świetnie, zwłaszcza jeżeli Berserkiem zostanie przeklęty potwór bardzo silny. Gdy mój czarodziej podróżował przez korytarze Krypty, bardzo często korzystałem z tego zaklęcia. W Krypcie bowiem można znaleźć (na poziomie trudności Hell) sporo potworów zupełnie niewrażliwych na magiczne, ogniowe i elektryczne pociski. W takim wypadku nie ma to jak skoczyć między monstra, rzucić kilka razy czar Berserk, po czym udać się na z góry upatrzone pozycje (im dalej, tym lepiej) i słuchać, jak wrogowie się wyrzynają. Berserka trzeba jednak używać według pewnej reguły – najlepiej rzucać go na potwory walczące wręcz. Potraktowane tym czarem monstra w rodzaju Satyr Lordów, Bone Demonów czy Biclopów potrafią „oczyścić" dla naszego bohatera wielką część podziemi. Potem wystarczy się tylko przejść i pozbierać złoto oraz przedmioty. Natomiast żadnego efektu nie da rzucenie Berserka np. na wysyłającego ogniste kule nietoperza, kiedy wszyscy wrogowie są niewrażliwi na ogień.
- Można korzystać z mocy nie spotykanych dotąd ołtarzy.
- Można rozpocząć grę na wyższym stopniu trudności. W Diablo w rozgrywce multiplayer (nawet, kiedy

Mnich, Bard, Barbarzyńca – oto trzy nowe postacie w Hellfire.









Przy zwłokach potężnego Na-Krula znajdziemy księgę z czarem Apokalipsa.

gramy samotnie) bohater mógł po osiągnięciu 20. stopnia doświadczenia walczyć na poziomie trudności Nightmare, a po osiągnięciu 30. – na poziomie trudności Hell. Teraz już od początku gry można skierować go do walki z bardzo silnymi potworami. Mój wojownik przeszedł pierwsze piętro lochów pod Katedrą na poziomie Nightmare i awansował o 17 poziomów doświadczenia, zdobywając prawie 400 tys. punktów! Nieporównanie większe są też korzyści finansowe. Na poziomie Normal pierwsi zabici wrogowie mają przy sobie kilka, kilkanaście sztuk złota, zaś na poziomie Nightmare – zwykle już około dwustu. Rozpoczęcie gry od tych poziomów znacznie przyspiesza rozgrywkę. Szybko dysponujemy bohaterem z dużym doświadczeniem, dosyć majętnym.

• Bohaterów prowadzonych przez jednego gracza powiązano za pomocą kamienia zwanego Cornerstone of the World. Czy nie chciałbyś, aby niepotrzebny Twojemu Magowi amulet otrzymała Łuczniczka w innej grze, którą toczysz? Ten kamień to sprawi!

Mamy nowego gościa

Oczywiście, natychmiast rozpocząłem grę jako Mnich, aby zobaczyć, co nowego wnosi do gry ten bohater. Okazało się, że jest to postać całkiem interesująca. Potrafi bardzo szybko zadawać ciosy kijem, a także sprawnie walczy wręcz. Co zabawne, uzbrojony zadaje o wiele słabsze ciosy niż gdy ma puste ręce (może to wychowanek klasztoru Shao-lin?). Jednak wyposażony w kij, potrafi blokować nim uderzenia wroga.

Mnich ma unikalną cechę pozwalającą na zwiększanie wartości AC o 2 punkty na każdym poziomie doświadczenia. Działa tu jednak zasada „coś za coś". Kiedy kupiłem mu bardzo dobrą zbroję, okazało się, że z ponad 100 AC dawanych przez ten pancerz, Mnichowi pozostało zaledwie około 30 AC. Spokojnie natomiast mógł nosić zbroje skórzane, nie otrzymując żadnych karnych punktów.

Na każdym poziomie doświadczenia Mnich otrzymuje automatycznie 1 punkt mana i 1 punkt życia. Za każdy punkt magii i żywotności otrzymuje po jednym punkcie mana i życia, natomiast magiczne przedmioty oddziałują w stosunku 1:1,5 (czyli, kiedy założy pierścień dodający 20 Vitality, otrzyma 30 Hit Points, za pierścień dodający 20 Magic otrzyma 30 punktów mana). Cechy Mnicha mogą osiągnąć następujące wartości: Siła – 150, Magia – 80, Zręczność – 150, Żywotność – 80.

Atrakcje nie dla każdego

Myślicie pewnie, że w Hellfire wprowadzono tylko jedną nową postać (bo tak napisano w instrukcji) i tylko ją można wybrać na początku gry? Otóż nie! Czy nie chcielibyście zagrać Bardem dysponującym umiejętnością walki dwoma mieczami jednocześnie (a siły mieczy się sumują!)? Wystarczy tylko dokonać drobnego zabiegu, o którym pisaliśmy w TeTe (Gambler 3/98), aby zyskać możliwość pokierowania tym bohaterem. Bard potrafi też walczyć (swoją drogą, dlaczego tę postać nazwano Bardem pozostanie tajemnicą twórców; powinna być raczej Szermierzem czy Najemnikiem) białą bronią tak samo sprawnie jak Wojownik, korzystać z łuku tak szybko jak Łuczniczka i obracać kijaszkiem z wprawą Mnicha. Szkoda że nie potrafi rzucać zaklęć tak szybko jak Czarodziej, no ale wtedy mielibyśmy już superpostać. A i tak jest świetny.

Z każdym nowym poziomem doświadczenia Bard otrzymuje 2 punkty życia i 2 punkty mana. Gdy dodamy mu punkty magii, obserwujemy następujący efekt: mamy do rozdysponowania 5 punktów, dodajemy jeden do magii i Bard zyskuje 1 punkt mana, dodajemy drugi do magii i Bard zyskuje 2 punkty mana. Znowu punkt magii i znowu punkt mana. I dalej według tej reguły. Magiczne przedmioty oddziałują na Barda tak jak na Mnicha, czyli w stosunku vitality/life i magic/mana jak 1:1,5.

Specjalną zdolnością Barda jest możliwość identyfikacji magicznych przedmiotów, co przydaje się szczególnie, gdy mamy mało miejsca w plecaku. Bez udawania się do wioski możemy zadecydować, co wyrzucić, a co zatrzymać. Cechy Barda mogą osiągnąć następujące wartości: Siła – 120, Magia – 120, Zręczność – 120, Żywotność – 100.

Kiedy Bard rozprawi się już z Diablo, możemy sprawdzić, jak prowadzi się postać zupełnie pozbawioną zdolności magicznych. Postacią tą jest Barbarzyńca. Maksymalny dla niego poziom Magii wynosi okrągłutkie ZERO i punkty mana mogą być dodane tylko, kiedy Barbarzyńca ma odpowiednie przed-mioty. Jednak ten bohater może władać bronią oburęczną, trzymając ją jedną ręką (oprócz toporów). Niestety, tarcze nie spełniają u Barbarzyńcy właściwej roli i nie dodają tylu punktów AC, ile powinny. Jeżeli nie trzyma w dłoni tarczy, dysponuje unikalną umiejętnością uderzenia w kilku wrogów jednym ciosem (wyszkolony gość!). Specjalną cechą tego herosa jest osiąganie stanu Furii (Rage). Awansując na kolejny poziom doświadczenia, Barbarzyńca otrzymuje 2 punkty życia i żadnego punktu mana oraz zyskuje odporność na błyskawice, ogień i magię (1% na poziom). Gdy zostanie wyposażony w magiczne przedmioty, jego cechy wzrosną w stosunku vitality/life jak 1:2,5 i magic/mana jak 1:1.

Cechy Barbarzyńcy mogą osiągnąć następujące wartości: Siła – 255, Magia – 0, Zręczność – 55, Żywotność – 150. Teoretycznie może mieć nawet 270 Siły, ale wartość ta wraca do stanu 255, gdy wchodzimy w nową grę.

Nowe postacie to nie koniec atrakcji. Na naszych bohaterów czekają dwie nowe przygody. Obok stadka krów

Skuteczny w czasie walki jest czar Berserk, dzięki niemu wybrany potwór zaczyna szaleć i atakować swoich przyjaciół.

pojawi się dziwna postać starająca się udawać krowę („I am just a cow!"), której należy przynieść zgubione ciuszki (ten wysiłek się opłaci; jak zobaczycie przedmiot, który można dostać w zamian, to oczy wyjdą Wam na wierzch!). Po pierwszej wizycie w Gnieździe, na południe od chatki Adrii pojawi się też mała dziewczynka szukająca ukochanego przyjaciela, którego porwały robale. Gdzie był (i kim był) ten przyjaciel, dowiecie się po zabiciu Hork Demona na trzecim poziomie Gniazda. Celia w zamian ofiaruje Wam losowo wybrany amulet.

Wśród robali i truposzy

Aby dostać się do Gniazda, należy najpierw oczyścić z potworów Katakumby i odebrać od farmera Lestera bombę, którą trzeba położyć w kręgu pnączy za mostem.

Otworzy się wtedy przejście do Gniazda. Jest to lokacja (jak zwykle czteropoziomowa), która stopniem trudności przypomina Jaskinie. W Gnieździe należy zabić na czwartym poziomie Królową, aby zabrać mapę Krypty. Nawet na poziomie trudności Hell, dysponując niezbyt doświadczoną postacią (26. poziom) nie miałem większych kłopotów z ukończeniem misji.

Gorzej jest w Krypcie. Poziomem trudności ta lokacja dorównuje Piekłu. Przy stopniu Hell mamy do czynienia z potworami odpornymi na część czarów. Przyznam, że bez Stone Curse i Berserka chyba miałbym duże kłopoty z pomyślnym przejściem Krypty (na poziomie Hell kończyłem grę, kierując Czarodziejem i Bardem). Czar Apokalipsa okazuje się tu mniej skuteczny, niż można by oczekiwać.

O wiele bardziej przypadły mi do gustu potwory z Krypty. Może dlatego, że dużo groźniejsze? Autorzy z Sierry naprawdę wykonali dobrą robotę. Biegające na dwóch łapach potężne szczury, skrzydlate szkielety z kosami w dłoniach, dziwne, jakby poddane strasznej mutacji, monstra (Flesh Thing) poruszające się z charakterystycznym ni to jękiem, ni skrzypieniem, zrobione z metalu Crypt Demony, rozpływające się w powietrzu z okropnym jękiem liche – to tylko kilku wrogów czyhających w Krypcie.

Ostatnim przeciwnikiem w Krypcie jest zamknięty za zaklętymi drzwiami Na-Krul. Aby znaleźć sposób na niego, warto przeczytać notatki Thorna (trzeba zebrać trzy kawałki, każdy na innym piętrze). Na-Krul ma przy sobie trzy magiczne przedmioty oraz (uwaga, uwaga!) książkę z czarem Apokalipsa. Wybierając nową grę i zabijając demona po raz drugi, trzeci itd., za każdym razem dostajemy nową księgę, więc można czar Apokalipsa podnieść na odpowiednio wysoki poziom. Niestety, od bodajże 3. poziomu obrażenia zadawane przez ten czar nie zwiększają się.

Miałem pewne kłopoty, gdy jako Mnich walczyłem z Na-Krulem. Bardzo przydał się wtedy czar Golem. Demon okładał mnie w kąciku sali, a w tym samym czasie mój Golem bezkarnie łupał go w plecy tak długo, aż zabił.

Banalnie łatwa jest walka z Na-Krulem, kiedy prowadzimy Czarodzieja. Przed przeczytaniem ostatniej, otwierającej wrota księgi wystarczy ustawić kilku Guardianów. Na-Krul nawet nie da rady wyjść z komnaty i zginie zbombardowany kulami ognia.

Witajcie w Piekle

Prawdziwą satysfakcję wytrawnemu graczowi może dać dopiero zabawa na poziomie trudności Hell. Spotkamy wtedy potwory, które dysponują odpornością na wszystkie czary (z wyjątkiem Stone Curse, Berserk i Apocalypse, które działają zawsze) i których jedno czy dwa uderzenia mogą odesłać naszego bohatera do lepszego świata.

Oczywiście, najważniejsze są dwa współczynniki: AC i odporność. Zwłaszcza dla Wojownika, który będzie narażony na ogniste czy magiczne kule hellbatów lub lichów i będzie musiał ganiać za nimi po całej Krypcie. A ze wszystkimi przeciwnikami musi się zmierzyć „oko w oko", jest więc najbardziej narażony na ciosy. Jak zwykle wszystkie potwory „strzelające" uciekają przed Wojownikiem i starają się atakować go z daleka. Mają przy tym niemiły zwyczaj rozłażenia się we wszystkich kierunkach. Tak więc dla Wojownika pokonanie lichów i hellbatów stanowi próbę cierpliwości.

Mag z kolei ma ogromne kłopoty z czarowaniem. Jak zabić zgraję Satyr Lordów, którzy są odporni na wszystko? Jedyna rada – zasianie zamętu za pomocą czaru Berserk lub częste stosowanie Apokalipsy. Przy Apokalipsie trzeba jednak pamiętać, że nie jest to jakiś mega, ultra, hiperczar, którego posiadanie pozwoli nie przejmować się wrogami. Po pierwsze, Czarodziej musi bardzo uważać, aby nie skończyła mu się mana (Apokalipsa kosztuje),

Piekielny ogień

Hellfire to świetny program, to obowiązkowy zakup dla wszystkich fanów Diablo. Dodatek oferuje zaskakująco dużo, a jego cena nie jest wysoka. Zdumiewa fakt, że firma nie będąca producentem oryginalnego Diablo, potrafiła wprowadzić tak interesujące i naturalne innowacje, bez których już nie wyobrażam sobie tej gry.

po drugie – zdawać sobie sprawę, że niektóre potwory muszą oberwać przynajmniej ze cztery razy, zanim zdechną.

W Krypcie na poziomie Hell nieoceniony jest też czar Stone Curse. Zdarzało mi się stawać w drzwiach, zmieniać w kamień wchodzącego potwora, rąbać go mieczem tak długo, póki nie umarł, po czym robić to samo z następnym i następnym, aż do unieszkodliwienia całej kompanii.

Potwory w Krypcie są teraz bardziej inteligentne. Nie są już tak skore do wystawiania się pod ostrzał Łuczniczki. Często zdarzało się, że nie szły za mną tam, dokąd je prowadziłem (np. pod drzwi, w których zamierzałem stanąć), lecz kryły się gdzieś za rogiem i czekały, aż moja Łuczniczka wyjdzie do nich. To spora zmiana w porównaniu z Diablo. Wszyscy chyba pamiętamy głupich, koziogłowych łuczników (czy piekielne sukuby), którzy bezmyślnie wychodzili wprost pod ogień. Kiedy pierwszy raz zobaczyłem, jak gromadka hellbatów i lichów ukryła się za załomem muru (w Krypcie), byłem naprawdę zaskoczony. Jednak nie jest tak różowo. Potwory nadal potrafią stać i tłuc ogniowymi czy magicznymi kulami w filar lub załom ściany, za którym stoi bohater – nie czynią mu żadnej krzywdy, za to wystawiają się na ciosy.

W Krypcie często zdarza się, że wrogowie atakują całymi stadami, dlatego należy bardzo uważać w dużych komnatach. Wierzcie mi, kiedy leci na Was wataha tombratów i devil skin brute, a z daleka ciskają ogniem i magią bone demony i hellbaty, można stracić głowę.

Przed wejściem na poziom Hell i odwiedzeniem Krypty radzę solidnie przygotować postać. Bovine Plate i Veil of Steel to idealne połączenie, co ważne – funkcjonujące dla każdej postaci. Mag, Łuczniczka, Bard i Mnich MUSZĄ mieć w Księdze Czarów Stone Curse i Berserk, dodatkowo Łuczniczka powinna posiadać naprawdę dobry łuk zadający dużo obrażeń. Wydaje mi się, że największe kłopoty z pomyślnym zakończeniem tego etapu może mieć Wojownik, który będzie się musiał naganiać za wrogami.

Kto nie ma wad?

Hellfire, niestety, jest programem gorzej wykonanym. Program Blizzarda słynął ze swej funkcjonalności i elegancji – Sierra nie potrafiła wznieść się na tak wysoki poziom. W Krypcie i Gnieździe można zaobserwować wyraźne spowolnienia obrazu oraz zniekształcenia dźwięku. Właściciele silnych komputerów ze sporą RAM nie powinni mieć jednak kłopotów. Na P133 z 64 MB RAM gra działa już dobrze, ale na P133 z 16 MB RAM spowolnienia są dosyć duże. Zdarzają się również typowe „bugi". Kiedy próbowałem przenieść do nowej gry tasak Butchera, nagle zamienił się w... czapkę!

Szczerze mówiąc, grając w Hellfire odczuwałem ciągły niedosyt. Dlaczego nie ma jeszcze jednej lokacji oprócz Gniazda oraz Krypty (i jeszcze jednej, i jeszcze jednej!)? Dlaczego tak mało nowych zadań? Potrafię sobie spokojnie odpowiedzieć na pierwsze pytanie, ale odpowiedź na drugie sprawia mi problem. Czy nie można było w Gnieździe lub Krypcie powołać do życia jakichś NPC, którzy mieliby dla naszego herosa mnóstwo ważnych zadań? No cóż, najwyraźniej nie można mieć wszystkiego, czego by się chciało (chlip, chlip).

Jacek Piekara

.PS W recenzji (G 3/98) przyznałem Hellfire niższą ocenę, bo wtedy nie grałem jeszcze „tajnymi" postaciami ani nie rozwiązałem „tajnych" zadań. A te znacznie uatrakcyjniają zabawę.

.PPS Oto adres najlepszej, moim zdaniem, strony WWW poświęconej Hellfire: www.-reality-x.co.uk.

HELLFIRE

Sierra 1997
CD Projekt
Role-playing
PC CD-ROM
Grafika: 85%
Dźwięk: 89%
Ogółem: 89%

Wymagania sprzętowe: P60 16 MB RAM, CD-ROM 2×, pełna wersja gry Diablo



Walczysz, aby ludzie postnuklearnej przyszłości, ci rabusie, mordercy, sekciarze, handlarze narządami i kanibale, pozostali ludźmi. Aby rasa nie uległa zagładzie. Będziesz toczyć walkę w imię dobra i praworządności... albo w imię zła i chaosu. To obojętne.

Większość gier role-playing odwołuje się do rzeczywistości magiczno-fantastycznej czy mitycznej. Najsłynniejsze z nich, serie Eye of the Beholder, Lands of Lore, Dungeon Master czy Might & Magic, rozgrywają się właśnie w takim świecie. Wprawdzie w M&M można było znaleźć ślady nowoczesnej techniki, ale pełniły one rolę elementu scenografii.

Fallout wprowadza graczy w świat zupełnie odmienny. Z całą pewnością nie zaskoczy to miłośników gier fabularnych, którzy dzięki systemom takim, jak G.U.R.P.S., Shadowrun czy Call of Cthulhu przekonali się, że akcja doskonałego RPG może toczyć się w czasach nam współczesnych lub w stechnicyzowanej przyszłości.

Fallout opowiada o świecie postnuklearnym. Wojna atomowa zniszczyła miasta, ośrodki kultury i nauki, spowodowała klęskę ekologiczną. Ludzie żyją w podziemnych bunkrach, odseparowani od tego, co pozostało na powierzchni. W takim właśnie bunkrze poznajemy naszego głównego bohatera.

Jednak cywilizacja przetrwała nie tylko w schronach. Niektórzy przystosowali się do życia na powierzchni, założyli miasta i osady, trudnią się handlem, uprawą roli, produkcją towarów niezbędnych do przetrwania w nieprzyjaznym świecie. Część ludzi za najlepszy styl życia uznała łupieżcze napady na spokojne wioski.

Sterowany przez gracza bohater Fallouta ma do wykonania wyjątkowo trudne zadanie. W jego schronie zepsuło się urządzenie do produkcji czystej wody i jeżeli w ciągu wyznaczonego czasu nie zostanie dostarczony niezbędny komponent (tzw. water chip), wszyscy mieszkańcy schronu zginą. Po raz pierwszy w swoim życiu bohater opuszcza bezpieczną, podziemną kryjówkę i wyrusza w świat, gdzie zagrażać mu będą drapieżne, zmutowane zwierzęta, hordy bandytów, członkowie tajemnych sekt, mutanci oraz ciągle jeszcze niebezpieczna radioaktywność.

Fallout jest grą, o której z pełnym przekonaniem można powiedzieć: oto role-playing w dobrym, klasycznym tego słowa znaczeniu. Mamy w nim bohatera charakteryzowanego za pomocą licznych cech i umiejętności, mamy sporo rodzajów broni ze ściśle oznaczonymi: siłą rażenia, zasięgiem, szybkością działania, pojemnością magazynka. Nasz bohater osiąga kolejne poziomy rozwoju, zdobywając punkty doświadczenia, może też uzyskać pewne specjalne, tylko jemu właściwe zdolności.



Najważniejszy w tej grze jest jednak scenariusz i przygoda. Scenariusz zrealizowano wspaniale. Bohater spotyka wielu ludzi, którzy pomagają mu poznać prawdę o świecie na powierzchni, może uczestniczyć w intrygach, wykonywać zlecenia (czasem sprzeczne ze sobą), może też nie interesować się gierkami spotykanych osób, lekceważyć ich prośby i prostą drogą zmierzać ku zakończeniu gry.

Podczas rozgrywki w zasadzie trudno „zaciąć się", nie rozwiązać jakiegoś problemu. Owszem trzeba znaleźć i dostarczyć water chip, ale reszta zadań nie jest już obligatoryjna. Scenariusz jest całkowicie nieliniowy. Wreszcie nie musimy w miejscu A wykonać czynności B, aby przedmiot C zanieść do postaci D, która da nam klucz do pomieszczenia E. Co za ulga po graniu w Lands of Lore 2! – nie ujmując niczego tej, skądinąd bardzo dobrej, grze.

Świat Fallouta zwiedzamy, sami ustalając sobie trasę podróży. I to jest wspaniałe! Wreszcie można spokojnie zaistnieć w świecie, wczuć się w jego specyfikę, a nie zastanawiać, czy przypadkiem na początku lochów nie zapomnieliśmy przesunąć wajchy i nie czeka nas teraz półgodzinny powrót przez puste korytarze.

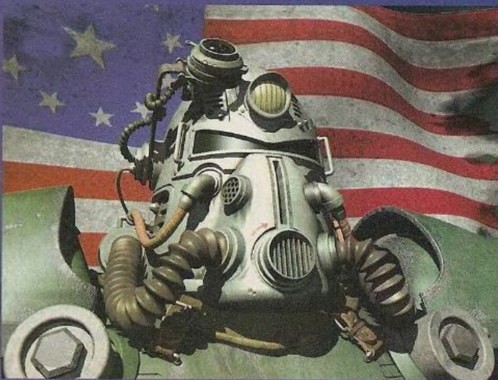


W Falloucie mamy widok izometryczny, zaś walki rozgrywane są w systemie turowym. Przyznam, że jest to moje ulubione rozwiązanie w RPG. Niektórzy eksperci twierdzą nawet (moim zdaniem, mylą się), że będzie to niedługo podstawowy trend w grach role-playing.

Niestety, nie możemy w Falloucie werbować żądnych przygód awanturników, którzy pomogliby nam w walce z wro-



gami. No, nie do końca jest to prawdziwe. Przez pewien czas w podróży towarzyszył mi napotkany w wiosce kupiec Ian, a potem – niezmiernie do mnie przywiązany pies. Niestety, nie znałem ich statystyk, nie mogłem kontrolować w czasie walki, dawać nowego ekwipunku (Ianowi można tylko podarować lepszą broń) i pole-



Bandyci atakują spokojną wioskę, wiecznie naćpany lekarz sprzedaje ludzkie części handlarzom żywności... To świat Fallouta.

gli obaj dość szybko; żałowałem zwłaszcza psa, bo bardzo zażarcie atakował. Te wyjątki nie zmieniają jednak faktu, że brak możliwości zorganizowania grupy poszukiwawczej zubaża zabawę. Pamiętacie, jak



odwiedzało się knajpy w Ishar, aby zobaczyć, czy nie siedzi tam właśnie przy kufelku piwa jakiś superwojownik albo czarodziej o nadludzkich zdolnościach?

Problemy poruszane w tej grze są bardzo realistyczne (przynajmniej w tym właśnie świecie): bandyci atakują spokojną wioskę, biznesmen chce zabić szeryfa, który przeszkadza mu w jego ciemnych interesach, wiecznie naćpany lekarz sprzedaje ludzkie części handlarzom żywności, spokojni kupcy szukają ochrony dla karawan, rzezimieszkowie próbują nająć bohatera jako płatnego zabójcę, a policja – skorzystać z jego usług na podobnych zasadach. Grając w Fallouta nie czułem, że poruszam się po wyimaginowanym świecie z klocków, plastiku i papieru. Ten świat żyje, oddycha, czuje, reaguje na postępowanie bohatera i jest na tyle interesujący, że chce się poznać jego historię.

Kim ja jestem?

W większości gier role-playing wybór lub nawet kreacja postaci jest bardzo ważnym elementem gry. Elementem czasem decydującym o tym, czy rozgrywka przebiegnie łatwo i bezproblemowo, czy też okaże się koszmarkiem. W Falloucie wybieramy jedną z trzech postaci przygotowanych przez autorów (czego nie radzę) lub tworzymy własną. Poniżej omawiam charakterystyki naszego bohatera.



Cechy:

Siła – za każdy punkt Siły otrzymujemy jeden HP. Poza tym Siła decyduje, jaki ciężar będzie mogła udźwignąć nasza postać, jak silne ciosy zadaje w walce wręcz oraz (bardzo ważne!), czy będzie mogła korzystać z pewnych rodzajów broni. Moja rada: Siła 8.

Zręczność – bardzo, ale to bardzo ważna cecha. Nie tylko decyduje o AC, ale również o liczbie Punktów Akcji na turę. Moja rada: Zręczność 10.

Percepcja – nie tylko decyduje o kolejności „wchodzenia do walki", ale również o celności strzału oddanego z dystansu. Moja rada: Percepcja 8.

Inteligencja – jej poziom ma znaczenie dla kilku zdolności (m.in. Science), ale najważniejsze, że liczba punktów, które po zdobyciu następnego poziomu doświadczenia możemy przydzielić poszczególnym zdolnościom, zależy właśnie od Inteligencji. Moja rada: Inteligencja 9.

Charyzma – określa m.in. zdolność do kontaktu z NPC-ami. Nie zauważyłem jednak, aby mała wartość tej cechy przeszkadzała w kontaktach z napotkanymi postaciami. Moja rada: Charyzma 2.

Szczęście – od poziomu Szczęścia zależy między innymi szansa na zadanie ciosu krytycznego. Jednak nie zauważyłem, aby mała wartość w jakikolwiek sposób przeszkadzała w grze. Moja rada: Szczęście 2.

Wytrzymałość – każdy punkt Wytrzymałości to 2 HP. Oprócz tego wytrzymałość decyduje o liczbie HP przyznawanych po osiągnięciu następnego poziomu doświadczenia. Moja rada: Wytrzymałość 8.



Zdolności specjalne:

Wybieramy dwie zdolności specjalne, które pomogą naszemu bohaterowi. Proponuję wybrać zdolność Gifted (tylko wtedy zresztą można skorzystać z rad dotyczących ustalenia cech), która podwyższa wartość każdej cechy o 1 punkt, ale obniża wartość wszystkich zdolności. Rewelacyjną zdolnością, i tę radzę wybrać jaką drugą, jest Fast Shot.



Pozwala bohaterowi zużywać o 1 Punkt Akcji mniej przy korzystaniu z broni. Dzięki temu np. strzał z miotacza ognia będzie nas kosztował 5 a nie 6 PA i będziemy mogli strzelić dwukrotnie w ciągu tury. Po połączeniu tego ze zdolnościami Fast Range Fire (uzyskujemy ją na 9. poziomie doświadczenia) oraz Fast Move (na 6. poziomie doświadczenia), nasz bohater stanie się szybki jak błyskawica i niezwykle skuteczny w ataku. Jednak coś za coś. Obdarzony zdolnością Fast Shot bohater traci możliwość dokładnego celowania w wybraną część ciała wroga (np. głowę czy nogę).

Zdolności:

Na początku decydujemy o dodaniu punktów do trzech zdolności. Ma to znaczenie dla dalszej gry, gdyż po zdobyciu kolejnych poziomów doświadczenia zdolności te będą rosnąć w tempie 1:2, natomiast inne – w tempie 1:1.

Najważniejsze w grze są umiejętności walki. Oczywiście nie wręcz, ale za pomocą pistoletów czy karabinów. Na po-

Fallout oferuje bardzo krótką zabawę. Zdumiewające – w tak znakomitej grze popełniono tak ogromny błąd.

czątku bohater będzie mógł korzystać tylko z broni krótkiej, więc radzę podnieść do maksimum zdolność Small Guns. Ponieważ w późniejszych etapach gry decydującą bronią są różne śmiercionośne urządzenia plazmowe i laserowe, więc wypada do maksimum podnieść zdolność Energy Weapons. Wybór trzeciej zdolności ma już mniejsze znaczenie. Jeżeli chcemy uzyskiwać niezłe zyski z handlu, przyda się zdolność Barter. Jeśli nie chcemy męczyć się nad otwieraniem zamków – można wybrać Lockpick. Gdy uważamy, że przyda nam się umiejętność rzutu granatem, to wtedy dobra jest zdolność Throwing. Nie radzę tylko wybierać Big Guns, bo np. z miniguna czy rocket launcher w ogóle się nie korzysta, zaś flamethrower jest bardzo skuteczny, ale tylko na małe odległości.

I'm a death incarnation

Walka w Falloucie jest podzielona na tury, a kolejność, w jakiej bohater i jego przeciwnicy wchodzą do akcji, zależy od wartości cechy Perception. Bohater może wykorzystać w czasie jednej tury walki 10 Punktów Akcji i przeznaczyć je na:

A. Ruch – program wyświetla zawsze liczbę PA, jaka musi być zużyta, aby osiągnąć dany cel.
B. Przeładowanie broni – kosztuje 2 PA.
C. Zajrzenie do ekwipunku – kosztuje 4 PA, lecz w zamian można wykonywać dowolne czynności, np. przeładować broń, zażyć lekarstwa lub sterydy, zmienić broń na przydatniejszą.
D. Użycie broni – w zależności od rodzaju broni może pochłonąć do 2 do 6 PA. Zwykły cios ręką czy nożem zadaje nikłe obrażenia, ale i nie wymaga wiele wysiłku. Strzał z miotacza lub rakietnicy to już zadanie dużo trudniejsze i nieprzeszkolony bohater będzie mógł zaatakować w ten sposób tylko raz w ciągu tury.

Jeżeli zdarzy się, że nie wykorzystamy wszystkich PA w ciągu tury, są one dodawane do Armor Class i tak bohater, który nie ruszył się z miejsca, a ma 10 PA i zbroję dającą ochronę 25 AC, podczas tury przeciwników będzie miał AC równe 35.

W czasie walki należy korzystać z dobrodziejstw ukształtowania terenu. Ściany budynków i załomy skalne mogą dać dobrą ochronę przed wrogiem. Często jedynym sposobem na pomyślne zakończenie potyczki jest sprowokowanie przeciwników i błyskawiczne wycofanie się. Potem znowu kilka strzałów i ucieczka za róg. Taktyka ta przydaje się zwłaszcza w bazie Supermutantów – najlepiej chronionym obiekcie w grze.

Muszę przyznać, że walki w Falloucie nie sprawiały mi większych kłopotów, nawet na najwyższym (są trzy do wyboru) poziomie trudności gry. Może dlatego, że mój bohater był naprawdę świetnie przygotowany. Jednak trochę się namęczyłem, zanim dobrałem mu optymalne ustawienia cech.

Zabiję Was wszystkich

Kiedy pierwszy raz grałem w



Fallouta, nieopatrznie wyprawiłem się dość daleko na wschód i mój niedoświadczony bohater natknął się od razu na bandę Supermutantów. Walka trwała do momentu, gdy jeden z nich użył karabinu maszynowego, którego pociski rozdarły (dosłownie!) mojego herosa na strzępy. Morał z tego taki, że początkowo bohater radzi sobie dość dobrze ze szczurami czy skorpionami, pokona nieuzbrojonych lub słabo uzbrojonych ludzi, lecz powinien wystrzegać się wrogów posiadających broń palną.



Przeciwnicy w Falloucie nie są, niestety, zbyt zróżnicowani. Na pustyni i w górach można się natknąć na szczury, skorpiony, czasami zapuszczają się tam raiderzy, czyli bandy trudniące się łupieniem karawan lub spokojnych wiosek. Nie spotkamy żadnych dzikich zwierząt (czyżby radiacja wybiła wszystkie?), zapomnieć można też o istotach mityczno-magicznych, zwykle występujących w grach role-playing. Fallout jest opowieścią o przyszłości, a nie bajką z alternatywnego świata.



Mimo to kilku przeciwników może sprawić spore kłopoty, zwłaszcza graczowi, który nie dość dokładnie przygotował swego bohatera albo ma problemy ze stosowaniem odpowiednich taktyk walki (taktyka numer jeden, dwa i trzy: nie pozwól, aby atakowało Cię kilku wrogów jednocześnie). Jeżeli wybierzemy sobie drogę życiową psychopatycznego zabójcy, duże problemy może nam sprawiać lokalna policja. Jednak najniebezpieczniejszą chyba istotą, jaką możemy spotkać, jest pilnująca jaj Mother Death Claw. Kto trafi do jej podziemi, musi być przygotowany na zażartą walkę.

Czy będę dobry, czy zły?

W Falloucie, podobnie jak w Lands of Lore 2, istnieją dwa rodzaje zachowań. Nasz bohater może być człowiekiem praworządnym, pomagającym słabszym oraz broniącym uczciwości i sprawiedliwości. Może także stać się bezrozumną maszyną do zabijania, mordującą kogo popadnie, nie wyłączając kobiet i dzieci.

Pierwszy wybór jest dużo lepszy nie tylko ze względów moralnych – jedynie wtedy jesteśmy w stanie poznać wszystkie „smaczki" gry. Ze złym bohaterem, mającym opinię „childkillera", większość uczciwych obywateli nie zechce rozmawiać. Pół biedy, jeżeli potraktują ostrym słowem. Gorzej, że zwykle wyciągają zza pazuchy obrzyna i próbują przekonać naszego bohatera,



iż dużo lepiej będzie mu na tamtym świecie.

W ciągu gry wielokrotnie trzeba dokonywać wyboru między dobrem i złem. Czy stanąć po stronie miejscowego rzezimieszka przeciw dzielnemu szeryfowi? Czy wykonać wyrok śmierci na kobiecie, która naszemu zleceniodawcy zabiła (jak on twierdzi) syna? Czy ratować mieszkających pod ziemią ludzi, czy zostawić ich na pewną śmierć? Wreszcie czeka nas pytanie zasadnicze: czy stanąć po stronie Mutantów i uznać ich filozofię za jedyną mogącą ocalić świat?



To już koniec

Grafika, muzyka i efekty dźwiękowe Fallouta nie są zbyt wyrafinowane. Trudno im zarzucić niedopracowanie, ale – używając oklepanego powiedzenia – „nie powalają na kolana".

Jednym z błędów gry jest fakt, że lokacje mają bardzo małe powierzchnie. Na przy-

Taktyka numer jeden, dwa i trzy: nie pozwól, aby atakowało Cię kilku wrogów jednocześnie.

Wysoka radiacja

Fallout jest grą znakomitą. To pierwszy od dawna RPG z prawdziwego zdarzenia, który nie jest nieślubnym potomkiem zręcznościówki (jak Diablo) czy przygodówki (jak Lands of Lore 2). To klasyczna gra role-playing ze znakomicie napisanym scenariuszem. Fallout ma jednak swoje wady – największa z nich to zbyt krótki czas rozgrywki. Dlatego nie mogę tej grze przyznać oceny wyższej niż 90%.



kład miasto nie jest jedną lokacją, lecz kilkoma, po których nasz bohater porusza się podobnie jak w grach przygodowych (a więc znajdując wejście/wyjście). Następne, co mi się nie podobało, to schematyczny wygląd terenów nie zamieszkanych. Czy nasz bohater przeżywa przygodę w górach czy na pustyni, plansze zawsze wyglądają identycznie i niezbyt interesująco. Autorzy gry wyraźnie zlekceważyli ten aspekt rozgrywki.

Poza miastami i osadami zawsze spotykamy tylko dwa rodzaje potworów – skorpiony i szczury (chyba że zawędrujemy w okolice bazy Supermutantów, wtedy natkniemy się również na ich patrole). Dla uzbrojonego po zęby herosa w końcowej fazie gry walka z takimi przeciwnikami staje się nudna. Źle zrealizowano również reakcje ludzkich przeciwników na naszego bohatera.



Wydawałoby się, że uzbrojeni w noże czy kastety bandyci, widząc postać odzianą w superzbroję i trzymającą w dłoni karabin laserowy lub plazmowy, nie powinni wznosić bojowych okrzyków tylko zwiewać, gdzie pieprz rośnie lub padać na kolana i błagać o litość.

Lecz podstawowy zarzut dotyczy długości rozgrywki. Fal-



louta skończyłem trzy razy – pierwszy raz było najciekawiej, ale potem też się nie nudziłem i rozgrywka wcale nie wyglądała tak samo. Jednak w momencie, kiedy dokonywałem ostatniego, bohaterskiego czynu czułem się tak, jakbym był w połowie rozgrywki. I nie jest to moje subiektywne odczucie. Fallout po prostu oferuje bardzo krótki czas zabawy, na dwa-trzy solidnie przepracowane wieczory. Zdumiewające, że w znakomitej grze popełniono tak ogromny błąd. Między innymi dlatego ocena sumaryczna nie mogła przekroczyć 90%. Szkoda.

Jacek Piekara



PS Spis broni oraz rozwiązanie gry publikujemy w TeTe na stronie 51.



Interplay 1998
CD Projekt
Role-playing
PC CD-ROM
Grafika: 75%
Dźwięk: 70%

Ogółem: 86%

Wymagania sprzętowe: P133, 16 MB RAM (Windows 95), 32 MB RAM (DOS), CD-ROM 4×

Czasami komputer wyprawia takie rzeczy, że włosy jeżą się na głowie.

Magic: The Gathering
Spells of the Ancients

Spells of the Ancients nie jest drugą częścią wydanej rok temu gry Magic: The Gathering. To tak zwany add-on, czyli zestaw dodatkowych danych do gry, który nie będzie działać samodzielnie.

SotA (po zainstalowaniu) tworzy ze starszą wersją gry jedną całość. Z tych też względów w dalszej części tekstu nie będę używał określeń typu „część pierwsza" i „część druga". Będę po prostu pisać Magic: The Gathering. Ponieważ starsza wersja była już opisywana w Gamblerze (numer 7/97), nie widzę potrzeby powtarzania podanych już informacji, skupię się tylko na różnicach między wersją podstawową a nakładką.



Więc co nowego?

Pierwsza i najważniejsza rzecz to dodanie nowych kart. Przypominam, że w wersji podstawowej program oferował tylko karty z czwartej (wówczas bieżącej) edycji



oraz kilkanaście najpotężniejszych kart z listy „restricted". Teraz do naszej dyspozycji oddano kilka innych (najstarszych) edycji. A konkretnie: Alfa, Beta, Unlimited, Revised, Antiquities oraz Arabian Nights. Liczba kart, którymi można się bawić, znacznie wzrosła, co uatrakcyjnia grę – jednak w dalszym ciągu jest to tylko drobna część kart do M:TG dostępnych na rynku.

W części przygodowej niewiele się zmieniło. Pojawiają się oczywiście nowe karty, lecz sam sens rozgrywki oraz oprawa graficzna pozostały takie same. Jednak gracz podchodzi do sprawy entuzjastycznie, gdy może pobawić się nowymi kartami. Sam zacząłem od początku zabiegać o uratowanie królestwa Shandalar, gdyż chciałem wypróbować nowe talie i pozbierać karty ze starych edycji. A jeżeli ktoś jeszcze nie grał w przygodową część M:TG, to dobra chwila, aby błąd ten naprawić.

Bardzo interesującą opcją jest rozgrywanie Sealed Decków. Już tłumaczę, co to znaczy. Sealed Deck to rodzaj turnieju, w którym zawodnicy nie przynoszą ze sobą wcześniej przygotowanych talii, lecz składają je na miejscu. Przed turniejem każdy otrzymuje podstawkę oraz kilka boosterów i z tych kart musi złożyć deck. Jak widać, w takim turnieju każdy ma równe szanse (wszyscy otrzymują karty z tych samych edycji). O powodzeniu decydują więc tylko dwie umiejętności: składania talii oraz grania.

W komputerowej wersji Sealed Decka zaczynasz od wybrania edycji, z których będziesz korzystać. Do wyboru masz jedną lub dwie podstawki (Revised, Unlimited lub Czwarta Edycja) oraz od dwóch do pięciu boosterów (do poprzednich możliwości dochodzą boostery Antiquities oraz Arabian Nights). Wylosowane boostery można otworzyć i obejrzeć każdą kartę.





Można sprawdzić, jak się czuje (a raczej czuł) człowiek, który w boosterze trafił np. na Black Lotusa. Do wylosowanych kart komputer dodaje nam kilka podstawowych lądów (do wyboru), a potem składamy talię (w Sealed Decku minimum to 40 kart, w normalnych turniejach 60). Nietrudno się domyślić, że im mniej podstawek/boosterów wzięliśmy, tym trudniej złożyć coś, co miałoby ręce i nogi. Mając już gotową

Bardzo interesującą opcją jest rozgrywanie Sealed Decków, w których zawodnicy na miejscu składają talie.

> **Podsumowanie**
>
> Dla każdego, kto interesuje się grą Magic: The Gathering, dodatek Spells of the Ancients jest obowiązkowy. Pozwala składać i testować nowe talie, daje możliwość obejrzenia i wypróbowania kart, które normalnie trudno jest zdobyć i które mnóstwo kosztują.

talię stajemy w szranki z serią komputerowych przeciwników (maksimum 64), walcząc systemem pucharowym o I miejsce. Zabawa jest przednia zarówno podczas losowania kart i składania talii, jak i samego grania.

Z niewiadomych przyczyn nie ma jednak możliwości wystartowania w zwykłym turnieju z użyciem własnej talii (np. też systemem pucharowym, choć przeważnie rozgrywany jest tzw. Swiss). W takim wypadku przeciwnicy używaliby po prostu gotowych talii, z których komputer korzysta w części przygodowej. Naprawdę nie rozumiem, dlaczego taka opcja nie została dołączona do gry.

Kolejną nowością jest możliwość samodzielnego tworzenia wizerunku postaci, którą gramy. Postać komponujemy, wybierając jedną z kilku wersji elementów takich, jak twarz, ubranie, przedmiot trzymany w ręku. Niestety, liczba kombinacji jest ograniczona. W tym wypadku para poszła w gwizdek. Zamiast zabawiać się takimi drobiazgami, programiści powinni dopracować inne elementy.

Na koniec wreszcie odpowiem na pytanie, które zapewne od kilku minut ciśnie się Wam na usta: czy wprowadzono opcję multiplayer? Otóż nie! I to jest największy zawód. W dalszym ciągu nie można zagrać z żywym przeciwnikiem ani na jednym komputerze, ani za pośrednictwem sieci. Dlaczego tak się stało, nie wiem, firma MicroProse zapowiadała przecież sieciową wersję M:TG.





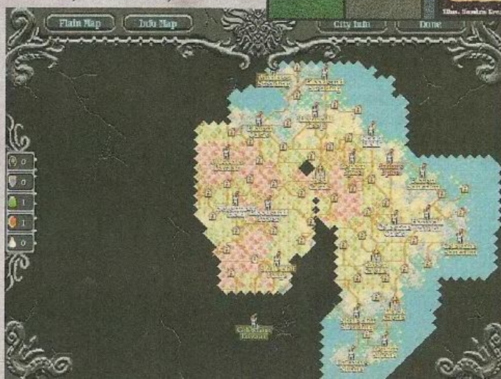
A.S. jak Artificial Stupidity

Od razu na wstępie chciałbym zaznaczyć, że nie piszę tego ze złośliwości czy po to tylko, by się czepiać. Doskonale zdaję sobie sprawę, jak trudno jest „nauczyć" komputer inteligentnego zachowania, szczególnie w tak złożonej grze. Niemniej jednak czuję się zobowiązany poinformować Was o istniejących błędach.

Zacznę od tych czysto technicznych, z których większość już zresztą poprawiono w najnowszym patchu (dostępnym w Internecie). Ot, choćby obsługa Black Vise'a. Komputer dwa razy w czasie jednej fazy upkeepu aktywuje ten artefakt, więc Twój przeciwnik (lub Ty sam, jeżeli to w Ciebie skierowany jest Vise) otrzymuje podwójną liczbę obrażeń. Często zdarza się, że komputer zapomina zapłacić za użycie jakiejś zdolności. Na przykład, całkiem za darmo zamienia Jade Statue w kreaturę. Często też zaklęcia globalne nie działają tak, jak powinny. Drop of Honey, na przykład, w ogóle się nie aktywuje i w większości przypadków leży bezczynnie na stole. Bardzo często zdarza się też, że komputer tapuje manę i nie wykorzystuje jej. Jak już jednak pisałem, są to błędy czysto techniczne, wynikające ewidentnie z nieuwagi programistów i łatwe do naprawienia.

Dużo gorzej natomiast jest z inteligencją komputera podczas walk. Czasami wyczynia takie rzeczy, że aż włosy się jeżą na głowie. Wyrzuca z ręki lądy, zamiast wyłożyć je na stół, przywołuje kreatury, których nie będzie w stanie utrzymać, stawia bezsensowne artefakty, które czynią mu więcej szkody niż pożytku. Czasami nie potrafi nawet poprawnie przeprowadzić ataku w sytuacji, gdy tym sposobem mógłby wygrać grę! Z klasycznym przykładem tego ostatniego błędu spotkałem się, grając czarną talią przeciw jego zielonej. Obaj mieliśmy





Komputer w dalszym ciągu pozwala grać taliami, które nie są legalne w żadnym rodzaju rozgrywki.





po około 10 żyć i każdy z nas miał po kilka kreatur na stole (o łącznej sile prawie 20). Przez dłuższy czas sytuacja była patowa, dopóki komputer nie rzucił czaru Lure na jedną ze swoich kreatur. Oblał mnie zimny pot, gdyż mój los był przesądzony, tym bardziej że nie miałem kart na ręku, więc komputer nie musiał się obawiać żadnych instantów. On jednak nie zaatakował. Nie zrobił tego również w następnej turze ani w kolejnej.

W końcu zginął marnie, choć przez cały czas mógł wygrać jednym posunięciem. W takich sytuacjach ręce opadają i człowiek zastanawia się, jak można popełniać takie błędy.

Tego typu zachowanie komputera może oczywiście cieszyć, gdy gra się w część przygodową, gdzie ważne jest każde zwycięstwo. Ale gdy złożysz sobie talię w Deckbuilderze i chcesz nią potrenować przed turniejem, okazuje się, że trening z komputerem nic nie daje. Każdy ludzki przeciwnik sprawiłby dziesięć razy więcej kłopotów niż maszyna. Smutne to wszystko.

Ostatni wreszcie błąd (choć w tym wypadku błąd nie jest dobrym określeniem) to fakt, że komputer w dalszym ciągu pozwala grać taliami, które nie są legalne w żadnym rodzaju rozgrywki. I nie chodzi tu nawet o możliwość używania takich kart, jak Mind Twist czy Channel (które są całkowicie zabronione), ale o możliwość korzystania z czterech sztuk kart tzw. restricted (czyli można mieć tylko jedną w talii). Stąd biorą się takie wpadki, jak u pewnego młodego człowieka, który podczas ostatniego turnieju widząc mojego Black Lotusa, spytał: „Ile ich masz w talii?". Rozumiem, że twórcy programu chcieli dać graczom możliwość grania bez żadnych ograniczeń i dowolnego testowania talii, lecz komputer powinien przynajmniej ostrzegać, gdy złożona talia jest nielegalna. Niegłupie by też było, swoją drogą, dołączenie (może w postaci helpu) najbardziej aktualnych zasad turniejowych, gdyż sporo grających od dłuższego czasu osób nie ma pojęcia, czym różni się typ pierwszy od typu drugiego, Sealed Deck od Booster Drafta, które karty są „banned", a które „restricted". Pomoc taka byłaby bardzo wskazana.

Na koniec

pozostaje mi tylko życzyć sobie i Wam jak najszybszego ukazania się kolejnej nakładki na komputerową wersję M:TG. Miejmy nadzieję, że będzie pozbawiona błędów SotA i da nam możliwość zmierzenia się z naprawdę groźnymi przeciwnikami. Do tego czasu żegnam się z Wami.

Frogger

Konkurs: Szalony Deck *****

Żeby Wam się nie nudziło, postanowiłem przy okazji zrobić mały konkursik. Złożyłem ostatnio zabawną talię, wykorzystując kilka kart z edycji dodanych w Spells of the Ancients. Poniżej przedstawiam spis owej talii, a pod nim znajdziecie pytanie (dotyczące decku, oczywiście). Odpowiedzi przysyłajcie na kartkach pocztowych (z dopiskiem MAGIC) do końca kwietnia br.

Spis talii:

SZALONY DECK		
Demonic Tutor	Mox Jet	3 x Bazaar of Baghdad
Wheel of Fortune	Mox Ruby	3 x Bayou
4 x Winds of Change	Mox Saphire	3 x Underground Sea
Fastbond	Mox Emerald	2 x Badlands
Regrowth	Black Lotus	3 x Strip Mine
Braingeyser	4 x Wall of Ice	3 x Volcanic Island
Ancestral Recall	2 x Will-o-the-Wisp	3 x Taiga
4 x Lightning Bolt	4 x Howling Mine	Library of Alexandria
Time Walk	Desert Twister	2 x Tropical Island
Timetwister		2 x City of Brass
Desert Twister		2 x Diamond Valley

A oto pytanie:

W powyższym decku do prawidłowego działania są absolutnie niezbędne cztery karty. Wyjęcie jednej z nich psuje całą ideę talii. Które to karty?

Spośród osób, które nadeślą poprawne odpowiedzi, wylosuję zwycięzcę – otrzyma on nagrodę-niespodziankę. Powodzenia!

MicroProse 1997

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 95%

Dźwięk: 68%

Ogółem: 92%

Wymagania sprzętowe:
podstawowa wersja gry, DX4 100 MHz, 16 MB RAM, CD 4×

Jak mnie niebiescy ścigają, to nie będę garbusem uciekał, tylko biorę

GRAND THEFT AUTO

Jak wygląda życie złodzieja samochodów? Jakie są tajemnice mafijnej hierarchii? Kryminalny świat kiedyś i teraz... Z Mieczysławem Ó.* – legendarnym, nigdy nie ujętym przez policję, najbardziej poszukiwanym przestępcą Ameryki – o jego karierze, samochodach, szefie i „pykaniu” rozmawia Jacek Fasola.

*** Wszystkie imiona i nazwiska osób występujących w wywiadzie zostały zmienione (na lepsze).**

Od czego zaczęła się Pańska pasja do cudzych samochodów?

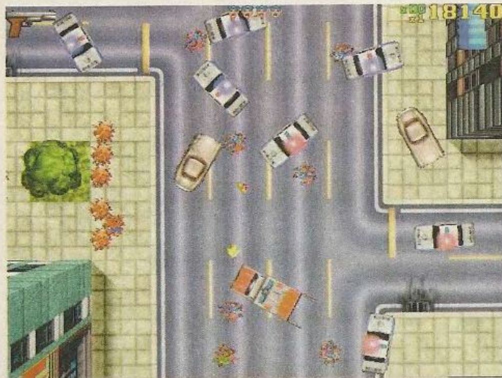
– Jak byłem mały, to lubiłem sobie pochodzić po mieście. Stara wysyłała mnie do jakiejś budy, ale nigdy mi, kurde, nie powiedziała, co to dokładnie jest, więc tak lubiłem sobie drałować tu i tam, a szczególnie włazić na dachy domów lub po ciemnych zaułkach się szwendać. Wie Pan, tam często można znaleźć fajowskie rzeczy, jakieś pistolety, kamizelki czy nawet, kurde, miotacze.

I tak sobie raz szłem, a tu podjeżdża gościu, a gablotę miał jak marzenie. No to se, kurde, myślę, co ja będę tak chodził, jak mogę się przejechać, nie? To podchodzę do klienta i mówię: „Fajny wózek”. Właśnie tak mu, kurde, powiedziałem. Widać było, że facet zaraz się wnerwi, bo mu się o lusterko nogą oparłem. To wziąłem otworzyłem drzwi i sprzedałem mu loda, no, jak to się mówi, prewerencyjnie. Potem wsiadłem, a że dużo filmów z Norisem żem się naoglądał, to od razu, kurde, wiedziałem, które pedały naciskać. Gościu już wstał, ale nie zdążył sobie dobrze przypomnieć, jak się nazywa, bo go pykłem.



Pykłem?

– No, przyp... A, miało być bez takich słów... Kurde, jak by to ładnie wytłumaczyć? Bym to ujął w ten sposób: szybko żem przejechał wozem tak, jakby klienta nie było tam, gdzie był.



Rozumiem. A jak wyglądał Pana pierwszy kontakt z mafią?

– Miałem tak z szesnaście lat, a tu przychodzi do mnie ten gruby facet. Coś tak krzywo na mnie patrzał, a że z kolegami był, to se pomyślałem, że niebieski i już zacząłem ściemniać: „Panie władzo, ja tylko przejechać się chciałem”. No, ale widzę, że coś odznaki nie wyciąga, to się przymkłem. A on do mnie: „Synu, od dzisiaj pracujesz dla mnie”. Stara zawsze powtarzała, że jakaś praca by się przydała, no to nic, kurde, nie powiedziałem. A gościu dalej: „Będziesz wykonywał misje, które Ci zlecę, a ja będę Ci za to płacił. Oprócz tego możesz robić wszystko, co chcesz i za to też Ci będę płacił. Ważne, żebyś coś robił. Trzeba pokazać konkurencji, kto rządzi w tym mieście”.

I tak zacząłem pracować dla szefa. Szefu szybko sczaił, że równy gość jestem, bo żem się nieźle do pracy przykładał, to mnie wysyłał na różne fajne zadania. Okazało się zresztą, że całkiem niezły facet z szefa, przy piwsku to się nieźle, kurde, z laskami zabawialiśmy. Raz na przykład taka jedna wzięła nas obu na górę...

Może opuśćmy ten fragment. Jakie zadanie najbardziej utkwiło Panu w pamięci?

– Raz wziął mnie szefu i mówi: „Słuchaj, Mieciu, syn czołga by chciał”. Ja tak patrzę na szefa, bo jemu czasem coś odskoczy, ale widzę, że raczej nie żartuje. No to mówię: „Ale szefie, co ja, Rambo jestem? Szefu weźmie Leona, on przynajmniej pod tramwaj wpadł, to doświadczony”. Ale szefu drze ryja: „Ty mnie, Mieciu, nie pyskuj, tylko załatw czołga – jest w jednostce”. Widać było, że facet zaraz się wnerwi, to szybko się zmyłem. Ale tak sobie myślę, na Norisa nie wyglądam, nie? Podjadę do bazy i, kurde, poproszę, żeby mnie wpuścili? To sobie żem wykombinował, że zwinę gablotę od niebieskich.



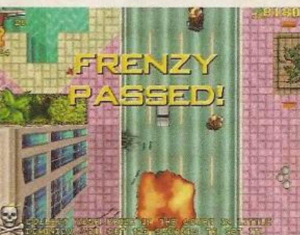
Mieczysław Ó. (po prawej) w rozmowie z naszym współpracownikiem

Doświadczony już co nieco byłem, tak że z wozem leciutko poszło. No i podjeżdżam pod bazę, patrzę – wartownik. Ale widzę, że na mądrego gościu nie wygląda, to nałożyłem niebieską beretkę i ściemniam: „Sierżant Majonez jestem”. A klient tak patrzy na mnie, patrzy i mówi: „Rzeczywiście,

gdzieś o panu sierżancie słyszałem" i otwiera. To se myślę, kurde, dobra, i wjeżdżam. I faktycznie – stoi nowiutki czołg. Jak zacząłem wsiadać, to strażnik się kapnął, że chyba jednak troszkę go wrobiłem. Ale ja już w środku byłem, a że dużo filmów z Norisem żem się naoglądał, to od razu, kurde, wiedziałem, które gałki pociągać.

Jak już pykłem klienta, to wyjechałem na ulicę. Oczywiście przywitał mnie niebieski, ale jak dostał, kurde, nabojem większym od siebie, to się od razu przymknął. Potem żem zauważył, że nawet nie trzeba specjalnie celować tą wielką rurą, styknie najechać na inny samochód. Jak już mnie czterech niebieskich goniło, nie, to pomyślałem, że wskoczę do Edzia.





Edzia?

– Brechtaliśmy z szefem z Edzia, że z niego to niezły Makdonald, bo Edzio miał full warsztatów. Kurde, w całym mieście było ich pełno. Styknęło, jak niebiescy Cię gonili, że wjechałeś, a Edziu już blaszki przerabiał, a czasem nawet spreyem przemalował i, kurde, mogłeś spokojnie na ulicę z powrotem wyjechać.

Edzio głupi facet nie był. Trefnego towaru prosto z akcji nie brał, coś też marudził na te wozy ze światełkami. No i czołga też, oczywiście, nie wciągnął. Ale spoko, dobrze płacił za szybkie motorki i ogólnie za fajowskie samochody. Czasem się lekko wzburzał, że coś, kurde, za szybko nowe gabloty podstawiam, ale że słabą pamięć miał, to wystarczyło odjechać za blok i migiem wrócić.



Jak udało się Panu przez te wszystkie lata uniknąć złapania przez policję? Nie zawsze przecież w pobliżu był warsztat Edzia...

– Co fakt, to, kurde, fakt. Ale niebieskich łatwo sczaić. Obżerają się tymi pączkami, nie, to się im dżem zamiast mózgu odkłada.



Przede wszystkim trzeba umieć wciągnąć odpowiednią brykę. Wiadomo, że jak



mnie niebiescy ścigają, to nie będę, kurde, garbusem uciekał, tylko biorę jakiegoś tira czy innego autobusa i mogą mi co najwyżej zderzak z tyłu porysować. Co innego, gdy szefu się spieszy. Wtedy jakiegoś szybkiego woza najlepiej wziąć – najbardziej Penetratora lubię, bo tak na mnie pierwsza moja laska mówiła. Wyrywam takim na prostej łorp pięć (nie wiem, co to znaczy, ale tak mówi szefu) i niebiescy mogą mi naskoczyć, i to nawet ze dwa razy.

Motory też są fajowskie, tylko trzeba nieźle się, kurde, nameczyć, coby w jakiś inny samochód nie wyrypać – bo wtedy to niezła kicha. Trzeba albo grzać chodnikami, albo równiutko po pasach, a wtedy to spokojnie każdą jedną gablotę można przegonić.

A jak już nie ma dużego wyboru i jakaś syfna bryka się trafi, to wiadomo, że, kurde, nie jadę główną aleją, bo tam zapory robią i mogą mi blacharkę porysować, tylko walę chodnikami czy też gdzieś między blokami, nie, bo niebiescy pękają i tylko po drogach jeżdżą. No, chyba że na piechtę mnie gonią. Wtedy to gnat w łapę, do tyłu się cofam i ciągle palec na cynglu trzymam. Niebieski wtenczas, kurde, zawsze jakąś kulkę wciągnie.

Skoro mówimy o wybieraniu samochodów, to jakim najdziwniejszym pojazdem zdarzyło się Panu jechać?



– Jednym razem szefu wysłał mnie na misję, żeby mu dziewczynę przywieźć czy coś. Też se, kurde, lepszego czasu nie mógł wynaleźć, bo mnie akurat trzech niebieskich goniło. Ale patrzę, a tu obok przystanek. To żem pomyślał, nie, że przejadę się kolejką. Wchodzę spokojnie po schodach na peron, a tu mi jeden niebieski wyskakuje. Jużem miał mu kulkę władować, jak se przypomniałem, że przecież gnata u szefa w kiblu zostawiłem. No to, kurde, w długą po torach. Jakoś przebiegłem, a niebieski oczywiście zatłuszczony po tych pączkach, to szlifa o szyny zaliczył i go ładnie równiutko przypiekło. Wtedy sczaiłem, że po torach trzeba szybko przełazić i będzie wszystko okej.

No, ale tu już podjeżdża kolejka. To mówię do kierowcy – weź mie pan do centrum. Widać było, że facet zaraz się wnerwi, bo mu się o twarz nogą oparłem, ale jeszcze dodatkowo sprzedałem mu loda. A że dużo filmów z





Szefu szybko sczaił, że równy gość jestem, bo żem się nieźle do pracy przykładał, to mnie wysyłał na różne fajne zadania.

Norisem żem się naoglądał, to od razu, kurde, wiedziałem, które guziki naciskać. Jak dałem w rurę, to prawie żem się z drugą kolejką zderzył, ale spoko, wyhamowałem na następnym przystanku. Fajowsko wtedy było.

Mówił Pan, że był z przełożonym na przyjacielskiej stopie. Ale czy nie było takiego momentu w Pana życiu, że bał się Pan swojego szefa?

– Chyba tylko raz. Podchodzę sobie spokojnie do telefonu, nie, żeby odebrać telefon od szefa. Bo szefu trochę powalony był i ganiał mnie po tych budkach, że niby niebiescy na podsłuchu go mają czy coś. W każdym bądź razie, jużem podnosił słuchawkę, a tu na komórkę. To se, kurde, myślę, że znowu się wnerwił, jak wtedy, gdy mu córkę niechcący pykłem. Czarne myśli mnie naszły, aż żem niechcący pyknął pięć osób na skrzyżowaniu, ale szefu do mnie mówi: „Mieciu, słyszałem, że rządzisz po mieście z tymi gościami, masz za to parę patoli ekstra". To ja od tej chwili już żadnym pomarańczowym żem, kurde, nie przepuścił. Czy to z rakietki, czy to na tory ich wepchłem, szefu zawsze nieźle przybulił.

Dobrze, powspominaliśmy dawne czasy, a jak jest teraz?

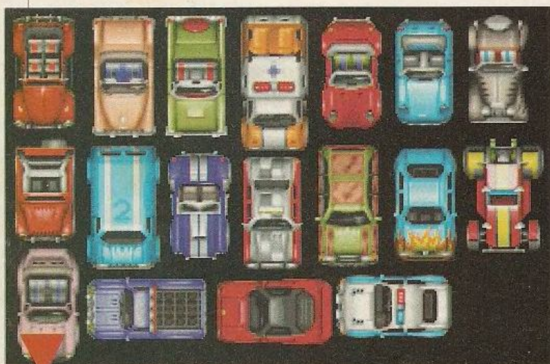
– Teraz sam jestem dziadkiem... znaczy się, szefem.

Zamiast podsumowania

Ponieważ nakreślony w tekście obraz życia w GTA wydaje się świetlany, pozwolę sobie wtrącić kilka własnych uwag. Gra na pierwszy rzut oka wygląda rewelacyjnie. Ciekawy (i kontrowersyjny) pomysł opisania historii przestępcy, przed którym całe miasto stoi otworem i dla którego „nie ma wozu nie do pojechania", został zrealizowany w bardzo ładnej oprawie graficznej i z dużym poczuciem humoru. Wielkim sukcesem autorów jest stworzenie dużych miast, które żyją własnym życiem: samochody stają na światłach, zderzają się, trąbią, kierowcy przeklinają, piesi uciekają spłoszeni strzelaniną... Zlecenia, które otrzymujemy, są wielostopniowe, ciekawe i oryginalne (przez cały czas autorzy czymś mnie zaskakiwali). Warto też dodać, że gra ukazała się w polskiej wersji.

Szkoda jednak, że z GTA zrobiono tak prostą zręcznościówkę. Miarą naszego sukcesu są zdobywane punkty – aby przejść do następnego miasta, trzeba uzyskać pewną liczbę punktów. W każdym mieście musimy wykonać około połowy spośród kilkunastu misji (zwłaszcza te 4–5, do których mamy dostęp na początku). Ponieważ nie ma możliwości nagrywania w trakcie rozgrywki, często trzeba powtarzać te same misje po wiele razy. I to mój podstawowy zarzut wobec GTA. Ja oceniłbym tę grę na 69% – jest dobra (bardzo ją lubię), ale nie dopracowana.

Alex



Oto kilka pojazdów, których autorzy nie umieścili w grze

podchodzi paru gościów w pomarańczowych ubrankach.



Jeden tak się dziwnie na mnie patrzał, to mu zalodziłem. A wtedy ten drugi mi oddał. No to se myślę, że chyba, kurde, nie wiedzą, z kim zaczynają, nie? A że akurat ciężarówka przejeżdżała, to szybko żem ją przejął i od razu wszystkich tych gości pykłem.

No i spokojnie jadę se dalej, a tu nagle dzwoni szefu

Czasem się, kurde, spotykamy ze starymi znajomymi i grzejemy w rurę po całym mieście, ale to już nie to samo, nie, jak się wszystkich niebieskich ma w kieszeni.

A czy chciałby Pan coś przekazać swoim następcom?

– Jakim, kurde, następcom? Ja tu muszę z jakąś bandą leszczy pracować, połowę to trza było pyknąć, bo mnie próbowali, kurde, oszukiwać.

Na przykład w jaki sposób?

– Jednym razem bierze, kurde, taki mądrala trzydzieści samochodów, ustawia je bliziutko obok siebie i któryś rozwala. No to wiadomo, że zgodnie z prawami fizjologii wszystkie wybuchną, nie? A klient mi tu ściemnia, że on za to chce trzy miliony zielonych... To ja do niego mówię: „bujaj wory", właśnie tak mu, kurde, powiedziałem. Widać było, że facet zaraz się wnerwi, ale że samochodem byłem, to go pykłem i po sprawie. Żaden mi już tak potem nie wyskoczył.

Albo drugiemu kazałem przejąć gablotę z parkingu konkurencji. To se, kurde, Ajsztajn wymyślił, że podstawi autobus koło płotu i prześliźnie się szybko pod podwoziem, to go nikt nie zauważy. No i spoko, zauważyli go dopiero, gdy nie wiedział, jak wrócić z powrotem. Jak mu, kurde, naładowali kulek w brzuch, nie, to innym odechciało się genialnych pomysłów.

Na pewno nie chce Pan przekazać jakiejś mądrości życiowej młodszemu pokoleniu?

– No dobra, kiedyś przy piwsku wymyśliliśmy z szefem taki, kurde, wierszyk. Ja go żem później trochę ulepszył i nawet sobie w ramkę chciałem oprawić, ale Zeniu od stolarki mnie wkurzył, to musiałem go najpierw pyknąć. Uwaga, mówię:

Nie ma niebieskiego nie do rozpykania,
Nie ma woza nie do, kurde, pojechania.

I niech to motto będzie zakończeniem tego wywiadu. Serdecznie dziękuję za rozmowę.

– Spoko, nie ma sprawy. Aha, prawie żem zapomniał, Pan tu zajechał takim, kurde, niebieskim jaguarem?

Zgadza się, a dlaczego Pan pyta?

– Nie, nic, ale mogę Panu, kurde, pożyczyć na bilet na kolejkę.

Rozmawiał

Jacek Fasola

grand theft auto

BMG Interactive/DMA Design 1997

CD Projekt

Zręcznościowa

PC CD-ROM

Grafika: 69%

Dźwięk: 93%

Ogółem: 84%

Wymagania sprzętowe:
486DX4/100, 16 MB RAM, CD-ROM 2×